3CD

MORTAL KOMBAT 4 | BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR PL

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

162 strony!

www.cdaction.com.pl

CD-ACTION®

INDEX 334561 ISSN 1426-2916

Numer 12/2002 (80) Grudzień 2002 Cena 19 zł 50 gr w tym 7% VAT

No One Lives Forever 2





Battlefield 1942
Chessmaster 9000
Beach Life





Nr 80 • Grudzień 2002 • 19,50 Zł



TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

Forgotten Realms
Icewind Dale II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
www.gry-online.com.pl

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:
- Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2



3 CD

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

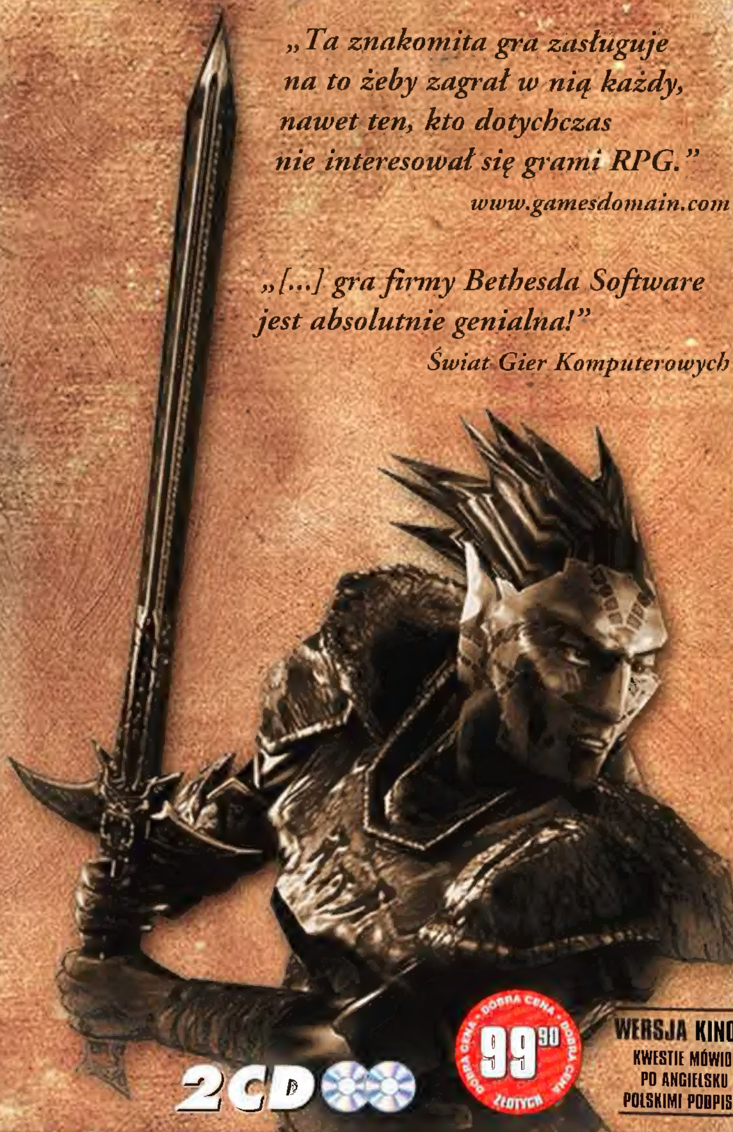
PL — PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA — CD PROJEKT

W sprzedaży na początku grudnia

The Elder Scrolls III
Morrowind

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
www.gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych



2 CD

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI


Icewind Dale II


Icewind Dale II


Morrowind


Morrowind

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.



Advanced Dungeons & Dragons

BioWare INFINITY ENGINE



Ubi Soft ENTERTAINMENT

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 20 listopada

Neverwinter Nights™

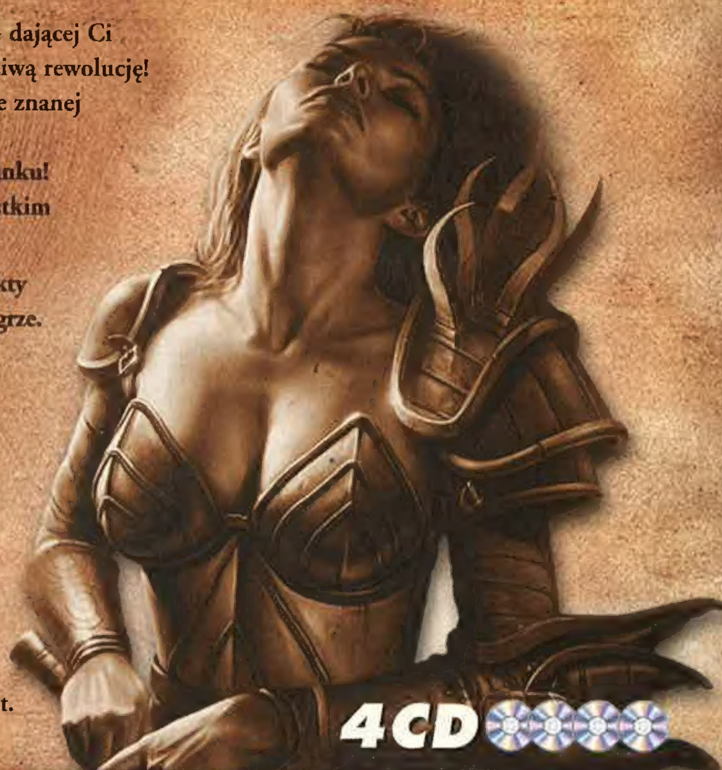
DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatkowy dysk z modułami do gry, dzięki którym zabawa wydłuża się o dodatkowe kilkadziesiąt godzin! Ponadto na dysku znajdziesz materiały graficzne (tapety, szkice) z NWN.

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy BioWare, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szukuje rewolucję gatunku! Oszałamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.
- Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.
- Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.
- Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.
- Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizacje Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.





Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!

Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika” NWN.





BIOWARE CORP



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Budujemy, budujemy dom...

Taka refleksja naszła nas w świątecznym (acz tylko z daty) numerze CDA.

Czy ktoś będzie o nas pamiętał za - powiedzmy - 50 lat? Czy za owe pół wieku wydawane będzie pismo (czy też jego przyszłościowy sieciowy odpowiednik) o nazwie CDA? Tego nie wie nikt, łącznie z nami. Naturalnie bardzo byśmy tego pragnęli - ale nie nam oceniać gusta potomków, nie nam przewidywać wyroki historii, nie nam ogłaszać, co kiedyś będzie.

Dlatego właśnie zawsze staraliśmy się - i staramy - robić CDA nie tak, by przetrwało wieki (czy tysiąclecia), ale tak, by jak najlepiej trafić do tych, którzy - tu i teraz - czytają i kupują to pismo. A o tym, czy za 50, za 100, czy nawet 1000 lat ktoś będzie o nas pamiętał - nawet nie myślimy. Koncentrujemy się na teraźniejszości, ewentualnie bliskiej REALNEJ przyszłości. Jesteśmy pragmatykami - wizje pozostawiając wizjonerom, proroctwa prorokom, zaś opowiadanie bajek - bajarzom.



Grafika z gry SimCity 3000

Nie traktujemy CDA jak świątyni. Dla nas świątynia to wielkie i nieraz przytłaczające majestatem miejsce, gdzie tłum wyznawców czci bóstwa (*) - często na kolanach, bijąc czołem, paląc świece i kadzidła. To nie dla nas. My nie bogowie, co wywiodą skołowany naród graczy i wskażą mu - w końcu! - prostą drogę i jasny cel. Myśmy tacy ludzie jak wy - tyle, że kaprysem losu rzuceni na drugą stronę barykady. Faktem jest, że część z nas gra na komputerach dłużej, niż niektórzy z Was mają lat - ale nie czujemy się z tego powodu lepsi czy namaszczeni, by narzucać Wam, co i jak myśleć.

Nigdy też nie twierdziliśmy, że tworzymy albo będziemy tworzyć pismo elitarne, odmienne od innych i przeznaczone dla wybrańców - tych lepszych spośród równych. Robiliśmy za to - i robimy! - pismo, które po prostu chce się czytać, chce kupować.

Powiecie: "komercja"! Jasne, że tak. Komercja - ale w dobrym wydaniu. Komercja to Shazza, ale i Queen, i Nirvana, nawet Leonard Cohen. Jak widać - komercja komercji nierówna. My chcemy być komercją z górnej półki. (Bo od tego uciec się nie da - chyba że ktoś wydaje własny fanzin, który z założenia tworzy dla przyjemności i za własną kasę. Ale nigdy, gdy wydaje pismo o ogólnopolskim zasięgu, którego produkcja kosztuje ogromne pieniądze.)

Powiecie: "CDA - pismo dla dzieciaków?". Ależ oczywiście! Tzn. dla dzieciaków od 9 do 99 roku życia! Każdy jest przecież dzieckiem - mniej lub bardziej. Dlaczego zatem mamy nie robić pisma dla kogoś, kto jest częścią każdego z nas? (Poza tym wszyscy (może z wyjątkiem klonów) jesteśmy ZAWSZE dziećmi naszych rodziców. Czego się tu wstydzić?) Masz się za człeka poważnego i dorosłego? Czytaj "Rzeczpospolitą"!

CDA był, jest i będzie magazynem rozrywkowym, antyelitarnym wręcz - przeznaczonym dla ludzi najzupełniej typowych, podchodzących do życia, i siebie, bez przesadnej powagi. Zresztą tak naprawdę nie obchodzi nas Wasz wiek, status, wykształcenie. Nie interesuje nas, czy gracie nałogowo, czy tylko okazjonalnie. I czy traktujecie to ze śmiertelną powagą, czy z totalnym luzem. Nas obchodzi jedynie to, byście nie nudzili się podczas lektury. Nas interesuje, czy pismo się Wam podoba.

Ktoś tam chce wznosić świątynię, co przetrwa wieki. Powodzenia. My jednak wznosimy od kilku lat fajny kolorowy dom. Bez lądowiska dla helikopterów na dachu i bez ambicji, by był niepodobny do wszystkich innych domów w mieście. Wystarczy, że jest przestronny, jasny i by ładnie zaplanowano w nim przestrzeń. Wznosimy dom, w którym z przyjemnością odpoczniecie po trudach codziennego dnia, zapomnicie o dręczących troskach i będziecie mogli się relaksować w komfortowych (jak na polskie realia) warunkach.

Być może już za kilka(dziesiąt?) lat ten dom zostanie uznany za szkaradny, niegodny istnienia budynek - i potężne koła maszyny firmy "Fatum & Fortuna" zmiażdżą jego ściany, pozostawiając tylko ciepłe wspomnienia w pamięci dawnych lokatorów. Ale jeśli do tego czasu będzie się Wam tu dobrze mieszkało - nie będziemy myśleli, że zmarnowaliśmy czas na jego tworzenie.

Zatem - niech się mury pną do góry, niech radosny zabrzmi ton: budujemy, budujemy fajny dom!

A propos pnących się murów. Zauważyliście, że przybyło nam 16 stron? Pewnie też zauważyliście, że w tym numerze przybyło reklam. Kiedyś obiecaliśmy, że jeśli te inseraty przekroczą pewien procent objętości pisma - dodamy nowe strony tak, by reklamy "nie zjadały" stron przeznaczonych na recenzje gier. A że mamy właśnie przedświąteczny szczyt reklamowy w całej krasie... dołożyliśmy dodatkowe stronice (naturalnie NIE wliczając ich w cenę CDA). Podobna objętość pisma powinna się utrzymać przez co najmniej kolejne 2-3 miesiące.

A co będzie potem? Hm, może znikną dodatkowe reklamy, a strony pozostaną? Nie powiemy, że nie chcielibyśmy. Ale nie możemy zagwarantować, że tak się stanie. Po prostu - zobaczymy...

...I jak Wam się podoba nasz przedświąteczny prezent (bo prawdziwy, ten świąteczny dostaniecie dopiero w nr 13). Uważamy, że CDA jest (wbrew opiniom złośliwców) pismem przeznaczonym przede wszystkim do czytania, stąd właśnie dodatkowych 200 (no, prawie) stron książki na temat gier, o których każdy szanujący się gracz coś wiedzieć powinien. Zatem - miłej lektury CDA i (w dodatku) dodatku.

Zapraszamy na pokoje!

PS Kolejny (13/2002!!!) nr CDA znajdziecie w kioskach tuż przed Mikołajkami. Będzie się świetnie nadawał na prezent. I jako że to nr 13, będzie nieco inny niż dwanaście poprzednich.

PS2 80-tka na liczniku. Niby niewiele... ale spróbujcie albo dożyć tego wieku, albo na własnych nogach rozpędzić się do takiej prędkości. Ależ ten czas leci!

I sobie, i Wam życzymy jednak co najmniej 800 nr CDA. :)

(*) nie traktujcie tego jako aluzji do jakiegokolwiek wyznania; jest to refleksja natury ogólnej, oderwana od przaśnej teraźniejszości i trywialnej aluzyjności; bez nachalnych skojarzeń, OK?

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

KRONIKA TOWARZYSKA

Liczba fanów norweskiego metalu w Polsce zwiększyła się o jedną (całkiem sporą) sztukę płci męskiej. Albo - jeśli wolicie taką wersję - Eld doczekał się sequela. Może na razie jeszcze za bardzo nie widać, że to ten sam engine... Ale tatuaże ponoć mają identyczne. :)







e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 80
Grudzień 2002

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 343 61 67, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5170167
tel. komórkowy (0) 604-297-040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517-05-31 (do 5)
beata.jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343-24-11

Druk Poligrafia SA Kielce

ISSN 1426-2916

Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Sufler

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Ard Soft - 6, 99, CD-Projekt - 2, 3, 7, 14, 15, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 67, Clerasil - 12, 13, Creative Labs - 152, ERA - 11, Exe - 163, 73, 75, 77, Hyper - 141, Ilyama - 149, IM Group - 57, 61, 91, 105, Lemon Interactive - 59, 85, LK Avalon - 111, 113, 115, Logitech - 79, Manta - 123, 151, Megabajt - 121, Multimedia Vision - 139, 141, 143, MSI - 1, 43, NEC - 164, Nokia - 53, Nowy Styl - 147, Radiostacja - 87, Simplus - 5, Techland - 129, Timsoft - 107, Ultima - 97, Topware - 109, Play - 47, Play IT - 69,81,89,97, Siemens - 145, TP SA - 17, Warner Bros. - 119

Hity numeru

48 Battlefield 1942

Skrzyżowanie MoH:AA, Counter-Strike'a, Tribes, C&C: Renegade'a i multiplayera z RtCW. Mieszanka wybuchowa! I choć zasadniczo przeznaczono go dla grających w sieci, to i "samotny wilk" może mieć kupę zabawy z eksterminacją botów.

54 Chessmaster 9000

CD-ACTION

Druga ocena 10/10 w tym numerze! Tym razem dla programu szachowego. Ale skoro jest absolutnie perfekcyjny i wymiata konkurencję - to w swej kategorii zasługuje na najwyższą ocenę.

62 No One Lives Forever 2

CD-ACTION

No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY.

Ocena 10/10 - a to oznacza, że powtórna randka z Kaśką Łucznik (vel Cate Archer) dala nam więcej radości niż pierwsze spotkanie. Tak to już jest z randkami. :) W każdym razie gra warta uwagi z wielu powodów... Jakich? Poczytajcie...

76 Beach Life

Opalone dziewczyny, gorące słońce, ciepłe morze, zimne piwo, gorące dziewczyny, jeszcze raz piwo, kurort, zabawa do samego rana, potem znowu piwo... Tak, to były piękne wakacje. Jeśli i wy macie co wspominać - zapraszam do gry. Jeśli nie macie takich wspomnień - zobaczcie, co tracicie. :)



ODWIEDŹ NAS W INTERNECIE
WWW. WIRTUALNY.COM

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.



wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0PREFIX22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8^{00} - 18^{00}
w soboty: 10^{00} - 14^{00}

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA





WIRTUALNY ŚWIAT POLECA





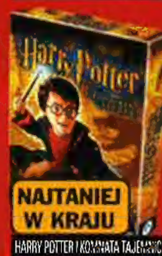












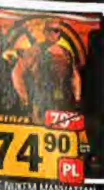


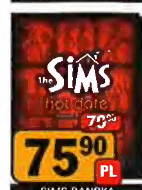




























PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

Neverwinter Nights



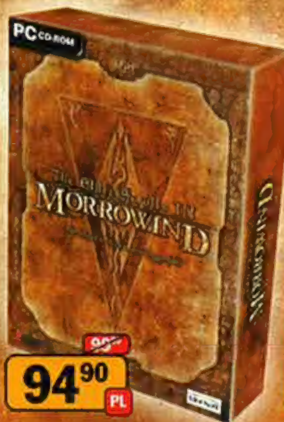
Neverwinter Nights to wyśmienita gra RPG osadzona w ogromnym Świecie Forgotten Realms. Nad jej powstaniem pracuje firma BioWare odpowiedzialna m.in. za obie części Baldur's Gate. NWN pozwala graczowi na stworzenie własnego świata. Do gry dołączony jest przyjazny w obsłudze edytor.

PREMIERA: LISTOPAD 2002

Zamawiając przed premierą grę Neverwinter Nights otrzymasz GRATIS ALIEN NATIONS II PL WERSJA OEM

* Do wyboru: przesyłka pocztowa lub kurierska

The Elder Scrolls III MORROWIND



Morrowind jest grą RPG, która wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2002

Zamawiając przed premierą grę Morrowind otrzymasz GRATIS grę GORASUL PL

PRISONER OF WAR



CIVILIZACJA III



KSIĄŻKI I KARTY



NOWE PRODUKTY NA PLAYSTATION 2



CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł (3 - 7 dni)
- Dostawa na drugi dzień roboczy 13,50 zł
- Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. **Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 b.E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów. Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

Przypominamy, że:

→ gra/program w pełnej wersji

→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

→ gra wymaga akceleratora do działania

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.



Muzyka w menu: Syntetikk Life - autor: Essential
Kontakt: essential@go2.pl; www.essential.prv.pl

Od autora: Od 1993 roku zajmuję się komponowaniem muzyki - głównie elektronicznej, trance, ambient i instrumentalnej. Muzykę tworzę, wykorzystując syntezator YAMAHA CS1x połączony z komputerem przez interfejs MIDI. Całość obrabiam na Sound Probe II, Cool Edit Pro, Sound Forge + pluginy. Aby bliżej zapoznać się z moją twórczością, polecam płyty (szczególnie High Quality), które możesz zamówić bezpośrednio z mojej strony.

UWAGA! Mamy nową wybieralkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierałki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.



Redakcja informuje, że:
•sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane zeń programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach.

•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!



Rodzaj: **akcja/walka**
Recenzja CDA: **12/98**
Ocena: **9**
Wymagania: P133, 24 MB RAM, Win 9x
Akcelerator: **mile widziany, acz niekonieczny**



Kilka opinii Czarnego Iwana

Właśnie opuściłem drżące dłonie z panelu joypada, przetarłem spocone czoło wilgotnym ręcznikiem i zapatrzyłem się na chwilę w karalucha, który jakby nigdy nic penetrował blat biurka, smakując co jakiś czas fragmenty zeszłotygodniowej pizzy. Taaaak. Nieco zatłuszczona myszka błyszczała w pierwszych promieniach porannego słońca, które z trudem przebijało się przez zaciągnięte wielomiesięcznym brudem szyby. Taaaa. Rozejrzałem się jeszcze nieprzytomnie. Kolumny głośnikowe, ciche teraz i spokojne, pokrywały się powolutku delikatną nicią tkaną przez uparte pająki. Tydzień minął... jak z bicza strzelił!

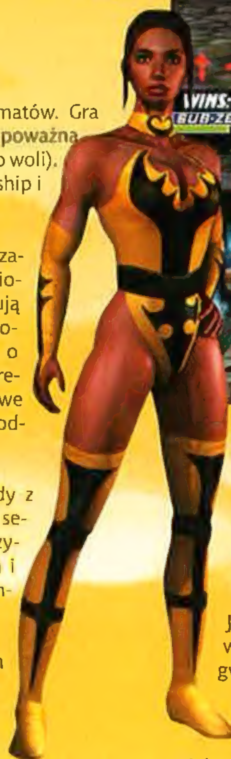
Wracając do MK4. Oczywiście pierwsze, co rzuca się w oczy, to pełne 3D i możliwość penetracji planszy we wszystkich kierunkach! Jeszcze większym zaskoczeniem jest to, że na 15 występujących w grze wojowników, ze starej ekipy ostała się tylko ósemka. Aż siedmiu zawodników to zupełnie nowe twarze!

Niczym wisienką na bitej śmietanie obdarzono nas kolejnym zaskakującym przysmakiem. MK 4 powraca mianowicie do korzeni i starych, brutalnych, maksymalnie czadowych klimatów. Gra jest mroczna i poważna, jak tylko poważna może być śmierć lub Scorpion (jak kto woli). Dano sobie wreszcie spokój z Friendship i Babalities (...).



Jak zapewne pamiętacie, każdy z zawodników MK dysponuje paletą ciosów standardowych, które obowiązują każdą postać, oraz kilkoma wyjątkowymi technikami, które decydują o jego indywidualności. Warto podkreślić, że w MK 4 nawet standardowe techniki są często wykonywane w odmienny sposób.

Także przed walką, i po niej, każdy z uczestników turnieju ma własną sekwencję zachowań, bojowych okrzyków. Nie zapomniano o radosnych i twórczych Fatality. Nowa paleta tychże jest naprawdę oszałamiającą.



W każdej z lokacji - oprócz naszych wojów, którzy okładają się po garbach - leżą również jakieś kamienie, niekiedy makabryczne głowy lub inne ciężkie przedmioty. Mają one określoną funkcję, która na pewno przypadnie wam do serca. Przy odrobinie wprawy, można bowiem dźwignąć głaz i umieścić go na głowie przeciwnika lub w okolicy jego przepony.

Oprócz tej miłej niespodzianki, pomyślano również o białej broni i... przedmiotach argumentacji ludzi pierwotnych, a przynajmniej starożytnych!

Różnorodność jest wielka. Od bumeranga i ciężkiego kilofa, poprzez zakrzywione kindżały, miecze aż po topory i straszliwe maczugi nabijane żelaznymi ćwiekami. Co ciekawe, bronią należy się nauczyć posługiwać. Jeżeli nie będziemy właściwie nią operować, w kilka chwili przeciwnik wybije nam ją z rąk i da po buzi.

Jak już wspomniałem, wśród liderów MK pojawiło się kilku nowych wojowników. Ze starej gwardii pozostali Jax, Sub Zero, Liu Kang, Scorpion, Johny Cage, Reptile, Sonya, Rayden. Od razu zwraca uwagę to, że w tym towarzystwie nie ma czterorękich, jak Goro (aczkolwiek z nim można się zmierzyć w grze...) czy Kintaro lub Sheeva. Każda z postaci uzyskała w palecie ciosów zupełnie nowe, dzięki czemu "staruszkowie" są jakby ciekawsi.

UWAGA! Pełna wersja instrukcji znajduje się na dysku w formacie .pdf.

Tipsy i kombosy - w Tipsomaniaku (CDA 8/2002). Miniinstrukcja na str. 133 CDA.

PEŁNA WERSJA

Rodzaj: strategia 3D (turowa)
Recenzja w CDA: 03/2001
Ocena: 9+ i znaczek jakości
Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/ME
Akcelerator: niezbędny

BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR

Jednostki dostępne dla gracza dzielą się w Andosii na lądowe, powietrzne i morskie - standard. Wszystkie jednak (może poza piechotą) mają jedną wspólną cechę - do działania potrzebują energii. Jeśli jej zasoby spadną - w takim na przykład czołgu - do zera, staje się on nieruchomą tarczą strzelniczą. Stąd też nieodzownym elementem pola walki jest mająca strategiczne znaczenie sieć przekaźników energetycznych oraz tak zwane mrówki (Ant), które automatyzują proces uzupełniania jednostek w energię. Mrówki spełniają zresztą jeszcze jedną, bardzo ważną rolę. Mogą bowiem naprawiać uszkodzone jednostki, co ze względu na zdobywane przez nie doświadczenie i to, że z misji na misję przechodzimy razem ze wszystkimi swoimi jednostkami, czyni je bardzo, ale to bardzo cennymi! Oczywiście nie idzie to w parze z ich opancerzeniem czy siłą ataku, ale to w końcu tylko jednostka pomocnicza.





A nie można przy tym zapominać, że dochodzi tu jeszcze bardzo rozbudowana część ekonomiczna, z pokaźnych rozmiarów drzewem rozwoju, wieloma typami fabryk czy zasobów naturalnych. Może nie jest to jeszcze SimCity czy Civilization, ale brakuje już bardzo niewiele! Dodatkowo można się zająć stroną ekonomiczną w czasie tury przeciwnika, nie tracimy więc niemal nic z tempa rozgrywki.

Obok czegoś takiego obojętnie przejść się po prostu nie da!

UWAGA! Ponieważ pełna wersja instrukcji zajmuje ok. 100 stron i zawiera mnóstwo grafik, z przyczyn technicznych nie zamieściliśmy jej w tym miesiącu na CD. Ale zrobimy to za miesiąc (a jeśli dystrybutor się zgodzi, umieścimy ją - wcześniej - także na naszej stronie WWW). Tym niemniej na str. 130-132 jest taki "ekstrakt" instrukcji, zawierający wszystkie podstawowe informacje niezbędne do gry. Sugerujemy też zaliczenie opcji treningowych w grze - oraz lekturę pliku readme (po polsku).



Tipsy - w Tipsomaniaku (CDA 8/2002).

Opinia Strangeone'a

Battle Isle, od premiery w roku 1991, było przez wiele lat niemalże synonimem strategii turowej. W postaci BA-TAW otrzymaliśmy strategię, która nie tylko ładnie wygląda (a zapewniam was, że Andosia War wygląda bardzo ładnie). Dalej: ma w miarę sensowną historię i budującą klimat muzykę. A do tego jest jeszcze turówką (o co ostatnio raczej trudno - zwłaszcza jeśli oczekuje się dobrego wykonania), która zamiast podążać wytartymi szlakami, próbuje wytyczać nowe. (...) Odpowiednio zróżnicowane jednostki (których nawet nie będę próbował tu wymieniać!), z wieloma parametrami (grube pancerze ze wszystkich stron, skuteczność względem różnych celów, pogoda wpływająca na zdolności bojowe - ech, tu jest wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej!), z sensownym interfejsem umożliwiającym zapanowanie nad masami wojska - to jest po prostu świetne!

Unreal Tournament 2003

Chyba jedno z najbardziej wyczekiwanych dem tego roku. Oferuje tryb Instant Action, a w nim dwie mapy do deatchmatchu (solo i w zespole) oraz trybu capture the flag. Do tego jedna mapa do nowego trybu bombing run. Aha - i dwa mutatory. Głośno, ładnie, kolorowo! (Nie wiem, czy aż nie za bardzo.) Autorzy uprzedzają, że tekstury w demie są dużo gorsze od tych z gry, użyto ich głównie dla zmniejszenia objętości samego dema.

Sterowanie? Definiowalne, a zresztą właściwie nie odbiega od tego z UT, więc nie będzie problemu. 218 MB na HDD.

Uwaga! Po rozpakowaniu dema na HDD zajrzyj do katalogu (dema) SYSTEM i tam znajdziesz plik uruchamiający demo (UT 2003). Tamże benchmark!



Gatunek: **FPP**
Wymagania: **P2 733, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**



Live for Speed



Gatunek: **samochodówka**
Wymagania: **P400, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX**

Stosunkowo wczesna wersja gry - ale już, moim zdaniem, godna uwagi. Raz, że grafika jest naprawdę niezła (jak na grę znikąd), muzyka - nietypowa... ale pasująca. A do tego dwie trasy, wybór pogody, edycja samochodu (tak wyglądu, jak i parametrów), ustawienie liczby okrążeń itd. A sterowanie... myszką. 58 MB na HDD.

Klawiszologia
Myszka - sterowanie
LMB - gazu!
RMB - hamulec
W/E/R - ujęcia kamer
D/S - zmiana biegów
Q - hamulec ręczny
B - klakson
Shift + H - zmiana klaksonu
Spacja - resetuje samochód



Industry Giant 2



Gatunek: **ekonomia/RTS**
Wymagania: **PII 350, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2K/XP**

Wyzwanie dla miłośników ekonomii i gier handlowych - zarządzanie współczesnym (ogólnie rzecz biorąc) przemysłowym miastem. Demo zajmuje 50 MB i oferuje 3 misje treningowe i jedną demomisję. W tym CDA recenzja owej gry.



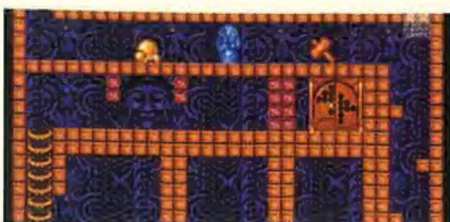
Pharaoh's Curse

Gatunek: **platformówka/arcade**
Wymagania: **sprawny PC :)**

Doskonała oldscholowa gierka w klimatah RIcka Dangerousa lub Giana Sister (kto to jeszcze pamięta?). Teoretycznie sprawa jest prosta - zbierz skarby, uniknij mumii, dotrzyj do wyjścia, przejdź na następny level (a jest ich w demie aż 10). W praktyce jest dużo trudniej, gdyż nie wystarczy tylko zręczność - tu trzeba się nieźle nagłówkować, żeby przejść nawet pozornie prościutką planszę. I mimo że nie ma grafiki 3D, olśniewających efektów atmosferycznych i eksplozji - gra ma tyle grywalności, że mogłaby nią obdzielić ze dwie współczesne i napchane bajerami gry. A zajmuje zaledwie 5 MB na HDD. Polecam!

Tym bardziej że sterowanie jest banalnie proste: kursory i spacja, by rzucić, kopać, skoczyć. W razie problemów - naciśnijcie F1.

PS A muzyka niezła, szkoda tylko, że trochę śmierdzi malizną.



Scorched 3D



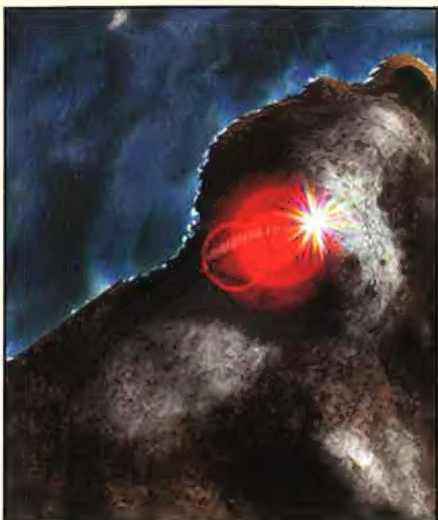
Gatunek: **arcade**
Wymagania: **C300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/Xp, DirectX**

Remake klasycznej gry - rozwalamy wrogą bazę, strzelając z działa, w którym regulujemy kąt podniesienia ognia, siłę wystrzału i rodzaj broni (rozmaite pociski itd. możemy kupować).

Ta gra nigdy się nie zestarzeje, niezależnie od jakości grafiki itd. - bo liczy się w niej grywalność... demko zajmuje niecałe 2 MB na HDD. Warto poświęcić jej troszkę czasu.

Klawiszologia
1-0 - kamery
Myszka - zoomowanie obrazu itd.
Esc - bye!
L - widok pola walki
M - menu
K - brak kibiców
H - pomoc
F5 - screenshot

Czołg
Kursor w lewo - obrót czołgu w lewo
Kursor w górę - kąt podniesienia lufy
Spacja - ognia!
TAB - zmień broń (o ile masz)
+/- - siła strzału
LShift - nadawaj rotację pociskowi
LCTRL - redukuj rotację pocisku
P - spadochron(y)
S - pole siłowe
R - rezygnuj z tury ruchu



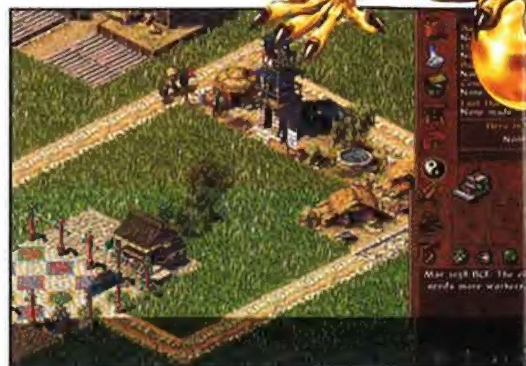


Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Gatunek: **RTS/sim**
Wymagania: **P2 400k 64 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, Dirtect X, 256 MB swap file**

Ambitny RTS w klimatach Age of Empires - czyli nie tylko walka, ale (a czasem i przede wszystkim) ekonomia: budowanie miast, prowadzenie handlu itd. Akcja osadzona jest w realiach starożytnych Chin. Gra jest skomplikowana, zatem polecam lekturę dołączonej do dema dokumentacji, gdzie opisano to, co każdy początkujący cesarz wiedzieć powinien. Demo zajmuje około 250 MB na HDD i oferuje 6 misji treningowych i jedną w trybie multiplayer. O ile wszystko pójdzie zgodnie z planem, w tym CDA powinna być recenzja owej gry.

Klawiszologia
P - pauza
R - rotacja wybranej rzeźby lub planu domu
] i [- regulacja szybkości gry
F6/F7 - zmiana rozdzielczości obrazu
F8 - centrowanie okna na ekranie
F9 - help online/założenia misji
Klawiatura numeryczna - ministrowie (o ile są)
Esc - wyjście z gry
Enter - chat
Home - obraca mapę na północ
PgUp/PGDn - rotacja mapy w lewo/prawo
Kursory - scrolling mapy
S - zapasy
K - piechurzy
G - uprawy
T - akweny
I - przemysł
J - dystrybucja
W - woda
H - medycyna
Z - hazard
U - zamieszki
X - podatki
Y - inne kłopoty
E - ogólnie życie kulturalne
L - festiwale
N - muzycy
A - religia
V - bezpieczeństwo
D - pożądanie(?) :)
F - feng shui



BONUS
Action Mag - magazyn czytelników CDA. Masa rozmaitych kącików, ogromna ilość tekstów. Możesz go nie tylko czytać, ale i tworzyć. Uwaga: wymagane ID > 100.
Adventure Zone - kącik fanów gier przygodowych/TPP a także przygodowych książek i filmów.
Bonus 1 i 2 - jak zawsze masa rozmaitych, a przydatnych rzeczy: ikony, tapety, screensavery, tipsy, trainery, programy użytkowe, mody itp., itd., itd.
Emu Kącik - coś dla fanów emulatorów.
Galeria 9 - to jest coś, co teoretycznie powinniście czytać... rozpicie tego, mimo moich ustawicznych prób :)
FPP Magazin - dla miłośników gier FPP.
Klub Miłośników Starcrafta - tytuł mówi wszystko.
MP3 Zone - zainteresowani muzyką w takim formacie? Zapraszamy.
Speedzone - cztery kółka - i te wirtualne, i te rzeczywiste.
Sport Center - sport, sport, sport!
Strefa WWW - obowiązkowa rzecz dla tych, którzy projektują strony WWW i interesują się Internetem.
Strefa RPG - żaden zwolennik gier RPG, książek fantasy itd. nie może przejść obojętnie obok tego działu!

DODATKI DO GIER
Battle Realms
Civ 3
Dungeon Siege
Jagged Alliance 2.5
Morrowind

UŻYTKI
DirectX 8.1
F-Prot 3.12a - program antywirusowy
Fresh Diagnose - program diagnostyczny
WMP - systemowy player
Winamp 3.0 - doskonały freeware'owy player
WinCommander 5.11 - file manager

Patche
Battlefield 1942 - slówny patch
Max Payne 1.05 PL
Tropico: Rajska Wyspa 1.51 PL

Trailery
Asheron Call 2
FIFA 2003
LOTR2: Two Towers - trailer filmu, nie gry!
Raven Shield

Archangel

Gatunek: **action/RPG/TPP**
Wymagania: **PII 466, 64 MB RAM, akcelerator, Win9x/Me/2K/XP**

Polska (a tak! Metropolis Software się kłania) gra akcji w ujęciu TPP. Ze sporą dawką RPG. Wcielamy się w archanioła - to nie było trudne do odgadnięcia, który jednak ma pewne problemy z pamięcią... widzieliście albo czytaliście "Tożsamość Bourne'a"? No właśnie - nieco podobne klimaty. A propos klimatu: dość mroczny (radzę podkręcić jasność monitora), taki gotycki, wsparty odpowiednią muzyką. Ale też powiedzmy sobie szczerze: arcydziełem pod względem graficznym to Archangel nie jest. Z drugiej strony, nie wygląda wcale źle. No nic, pożyjemy, zobaczymy. OK. 140 MB na HDD.



INDEKS DEM

RAW

Gatunek: **sport(?)/akcja**
Wymagania: **P400, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/XE/OO/ME, DirectX**



Wrestling! Trudno to może nazwać sportem - ale... W każdym razie ja uznałem to za jeden wyreżyserowany cyrk (i nie mylę się, prawda?) i dziwiłem się, jak to może budzić emocje. Ale demo pokazuje, że i owszem - to może burzyć adrenalinę we krwi. Demo jest dowodem bowiem jak można wykreować nastrój - dynamiczną muzyką (Limp Bizkit i Motorhead - i to w formie mp3), oprawą świetlną (fajerwerki, reflektory, wybuchy) i całą tą otoczką. W 104 MB macie pojedynek dwóch kloco-kolesi, wymierzających sobie ciosy zdolne powalić byka i olewających wszelkie możliwe zasady uczciwej walki. I wiecie co? To się naprawdę podoba, szczególnie że przy co lepszych kombosach włącza się taki nieco stroboskopowy efekcik... prosty, ale podkręcający gracza. Szkoda, że nie ma żadnego tutoriala czy przewodnika po ciosach - próbujcie kursory i klawisze leżące pod lewą ręką (A/W/D/X itd.). Fajne, choć brutalne.

PS W rozmaitych menuskach pożyteczne są klawisze S jak select, A jak abort (i powrót do poprzedniej opcji) i Enter jak "no to dalej". :)



-02 do D-Day

czyli oficjalnej polskiej ligi RTCW ciąg dalszy

Kilkanaście dni temu (dokładnie 19 X) zakończył się ladder, czyli pierwsza faza oficjalnej polskiej ligi RTCW - D-Day. Kolejna - puchary - polegać będzie na zmaganiach 16 najlepszych klanów (4 grupy po 4 klany). Do tej pory - prócz wielu fascynujących pojedynków (łącznie było ich 74), byliśmy świadkami interesujących zdarzeń i czasem - niebezpiecznych precedensów.

Pierwsza niepokojąca tendencja to masowe nie trzymanie się wymogu 6 spotkań. Wiele klanów rozegrało dwa, trzy mecze - utrzymując się w środkowej części tabeli. W pierwszej lub ostatniej dziesiątce znalazły się natomiast grupy, które rozegrały więcej spotkań. Stąd też przed organizatorami stanął problem, jak wyłonić rzeczywiście najlepszą szesnastkę.

Druga kwestia, tym razem niestety nie do uniknięcia, to brak przygotowania zarówno psychicznego, jak i taktycznego klanów, w tym zaś nawet tych aspirujących do walki o pierwsze miejsce. THC czy PEF - po rozegraniu kilku meczy - zawiesiły działalność, po czym rozpadły się. W ich miejsce powstały nowe ugrupowania, które ambitnie przystąpiły do rozgrywek (FF, Riddle).

Kolejną, ale tym razem miłą niespodzianką było powstanie Wolf TV, czyli specjalnego serwisu, w którym do 100 widzów oglądać może rozgrywający się w danym czasie mecz ligowy. Wolf TV od razu stał się czymś więcej niż tylko kanałem - jest miejscem, w którym można spotkać dobrych znajomych. Nie można także zapomnieć, że Wolf TV stanowi swoiste zabezpieczenie przed oszustwami, gdyż widzowie mogą obserwować mecz z wielu kamer, w tym także z "oczu zawodnika".

Najogólniej zaś wakacje mijały pod znakiem zlotów i spotkań ludzi, którzy wcześniej znali się jedynie z Internetu. Pierwsze z nich odbyło się w Warszawie, kolejne w Katowicach. A wszystkie cechowało profesjonalne przygotowanie, m.in. zapewniono nocleg, przygotowano plan dnia i uwzględniono konieczność zagwarantowania hektolitrów... zabawy.

Organizatorom Ligi życzymy GL, a klanom walczącym o pierwsze miejsca - HF i GG!



Zapraszamy do ligi!

ZŁOTA EDYCJA



CYWILIZACJA III

Gra uznawana przez wszystkich graczy za jedną z najlepszych strategii komputerowych w historii PC. Teraz dostępna w Złotej Edycji, w profesjonalnej polskiej wersji językowej oraz niezwykle atrakcyjnej cenie 99,90 zł.

Złota Edycja jest to specjalne wydanie największych hitów z przełomu roku 2001/02, uzupełnione o wszystkie dostępne dodatki. Takie gry jak Diablo 2, The Settlers 4, Cywilizacja 3 i Might & Magic IX, to gry kultowe, to najwyższa jakość w pełnej, polskiej wersji językowej, w cenie 99,90 zł. Uzupełnij swoją kolekcję o kultowe gry ze Złotej Edycji!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SETTLERS IV
+ Misje Dodatkowe
+ Trojanie i Eliksir Mocy



DIABLO II
+ Lord of Destruction
+ Płyty z muzyką z gier



W grudniu

MIGHT and MAGIC IX
+ Might & Magic VIII
+ Might & Magic VII



StarCraft: Ghost nie na PC!

W poprzednim numerze informowaliśmy o kolejnym, tajemniczym projekcie Blizzarda, jaki miał zostać ujawniony na Tokijskich Pokazach Gier (Tokyo Game Show). Dziś jesteśmy o miesiąc starsi i mądrzejsi i... nie mamy dobrych wieści dla właścicieli PeCetów. Projektem tym bowiem nie był, jak powszechnie oczekiwano, StarCraft II, lecz StarCraft: Ghost, TPP w stylu Metal Gear Solid lub Tom Clancy's Splinter Cell osadzony w świecie wolny Terran, Protossów i Zergów. Co gorsza zaś, Blizzard, przynajmniej jak na tę chwilę, nie zamierza sprowadzać go na PeCety...

www.blizzard.com/ghost

Grecja gra dalej!

W nawiązaniu do wiadomości o prawnym zakazie grania w Grecji, jaki przez pewien czas nękał mieszkańców tego wakacyjnego raju, informujemy, że znalazł on szczęśliwy finał w postaci jego anulowania. Prawo to zostało bowiem wprowadzone jako remedium na nieposkromiony rozmiar hazardu i tylko wskutek braku precyzji co do wskazania gier hazardowych rozciągnięto je na wszelkie gry elektroniczne, także te w konsolkach typu GameBoy czy telefonach komórkowych! Po setkach tysięcy protestów i kilku rozprawach sądowych, w których orzekający wskazali na niezgodność tego zapisu z konstytucją, rząd grecki zorientował się, że wylał dziecko z kąpielą. I w nowelizacji prawa sprecyzował, o jakie dokładnie gry chodzi. Słowem, jeśli w przyszłym roku będziecie mieli okazję pojechać nad Morze Jońskie bądź Egejskie - bierzcie GameBoye - już można!

Highland Warsiors

Tytułowi Górale to trójwymiarowy RTS produkcji brytyjskiego Soft Enterpraises, który miał dotąd dziwnego pecha nie znaleźć się na łamach CDA w dziale Zapowiedzi - co sugerować może jego nijakość. Tymczasem jest to tytuł ze wszech miar godny polecenia! Cztery wyspiarskie narodowości, każda nacechowana swoistymi umiejętnościami, wiedzą, jednostkami, koniecznością zarządzania aż pięcioma surowcami i dbania o doświadczonych weteranów, wreszcie walki sieciowe do 8 graczy naraz przez LAN i w Internecie obiecują prawdziwy smakołyk dla miłośników strategii. Highland Warriors ruszą do walki w początku przyszłego roku.

www.highlandwarriors.com



Twarze The Great Escape

[illegible]



FLASH



Path To War

Australijskie Mystical Development przyznało, że sporo prawdy jest w pogłoskach, jakoby w jego studiach tworzono first-person shootera wykorzystującego Serious engine chorwackiego CroTeam. Mi'Jarin Chronicles: The Path to War, tak bowiem ten został nazwany, opowiadać będzie historię zakonu Mi'Jarin - mistyków i rycerzy odległej przyszłości. Atutami gry mają być szybka akcja, ciekawi bohaterowie i sporo dobrej klasy humoru, a więc wszystkie cechy oryginalnego dziecka Serious engine'u - Serious Sama.

w.mystic-dev.com

Wreckage MMO

Koreański NCsoft, twórca m.in. Linage'a, niezwykle popularnej w ojczyźnie role playing online, obiecało, że w najbliższych dwóch-trzech latach fani "Mad Maksa" i Falloutów otrzymają szansę zamieszkania w ukochanych przez nich światach! Wreckage, dzieło twórców Jumpgate, koncentrować się będzie wprawdzie na wojnach gangów samochodowych, jednak okazji, by chodzić na własnych nogach i eliminować mutantów, również nie powinno tu zabraknąć

www.ncsoft.co.kr/default_e.html

Rogue Trooper

Brytyjskie Rebellion potwierdziło, że najpewniej kolejnym projektem, jaki zrealizuje po premierze Judge Dredd versus Judge Death, będzie gra wykorzystująca ich licencję produktów 2000 A.D. - Rogue Troopera.

www.rebellion.co.uk

Post Mortem



Francuskie Microids przyznało, że już wkrótce, najpewniej jeszcze w tym roku, fani przygodówek będą mieli okazję, by zmierzyć się z Post Mortem: kolejną grą skierowaną raczej do dojrzałych (także wiekowo) graczy. Post Mortem wcieli graczy w postać prywatnego detektywa, przed którym klientka postawi zadanie rozwiązania tajemnicy makabrycznej, rytualnej śmierci własnego ciotecznego rodzeństwa. Inne atuty gry to niecodzienna dla tego gatunku perspektywa pierwszej osoby, odejście od liniowości, także w dialogach.





Xenus - nowe fotki

Ukraińskie Deep Shadows, grupa stworzona przez część zespołu odpowiedzialnego za Codename: Outbreak, z uzasadnioną dumą zaprezentowało kolejne obrazki z ich pierwszego samodzielnego projektu zatytułowanego Xenus. Ten, przynależny całą duszą do gatunku first-person shooterów, zaczyna przypominać inny projekt naszych wschodnich sąsiadów - S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost. Podobnie jak w tym ostatnim, graczy zachwycać będzie nie tylko piękna grafika, lecz także całkowita nieliniowość i głębia rozgrywki! Więcej informacji na temat Xenusa w 13 numerze CDA.

www.deepshadows.com

Najdłuższa Podróż II?

Niemal równocześnie z potwierdzeniem informacji o zaniechaniu Midgardu, Funcom poinformowało, że trwają prace nad sequelem Najdłuższej Podróży, jednej z najlepszych, jeśli nie najlepszej przygodówki ostatnich lat! Niestety nie podano żadnych szczegółów na temat tego projektu.

www.funcom.com

Shadowbane

Wolfpack Studios poinformowało, że premiera role-playing online, Shadowbane'a,



odbędzie się dopiero w pierwszych miesiącach przyszłego roku. Czas zyskany w ten sposób "Wataha" zamierza wykorzystać na niezbędne, jak się okazuje, poprawki i testy gry.

shadowbane.ubisoft.com

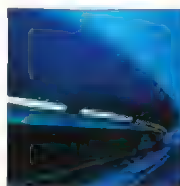
ISDN – odkryj świat telefonii cyfrowej

ISDN

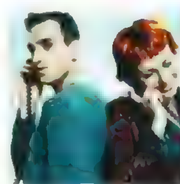
ISDN to oferta dla najbardziej wymagających, którzy często korzystają z telefonu i Internetu.
ISDN to wiele atrakcyjnych korzyści:



- *możesz jednocześnie korzystać z telefonu i Internetu albo prowadzić równocześnie dwie rozmowy*



- *dostajesz szybki dostęp do Internetu – do 128 kb/s*



- *masz dwie linie telefoniczne w cenie jednego abonamentu*



- *na ekranie telefonu wyświetla się numer osoby dzwoniącej i informacja o koszcie połączenia*



- *to wcale nie jest droższe: za połączenie zapłacisz tyle samo co w pakiecie standardowym!*

Usługa dostępna w zależności od możliwości technicznych.



TELEKOMUNIKACJA POLSKA

Bezpłatna infolinia: 0-800 100 800

www.telekomunikacja.pl



Y-Project - RIP

www.y-pro.net

HoMM4 - multiplayer

Jak informuje CD-Projekt, od kilku już dni na oficjalnej polskiej stronie Heroes of Might & Magic (IV) dostępny jest patch 2.1 z opcją gry wieloosobowej, 5 całkiem nowymi mapami i szeregiem pomniejszych poprawek.

heroes.cdprojekt.com

Industry Giant II Expansion



JoWooD poinformowało, że prace nad oficjalnym dodatkiem do Industry Giant II dobiegają końca. To zawierające trzy nowe kampanie i ponad 20 misji rozszerzenie przedłuża okres uprzednich 80 lat gry o kolejne 40 - do roku 2020 i wprowadza do niej łącznie 56 nowych produktów i 17 nowych środków transportu - m.in. ultra-szybkie pociągi i samoloty. Premiera pierwszego dodatku do Industry Giant II odbędzie się już na przełomie listopada i grudnia.

www.industrygiant2.com

Final Score

Amerykańskie Sunstorm Interactive wyrosło wreszcie, zdaje się, z Deer Hunterów - ujawniło pierwsze szczegóły na temat Final Score'a, taktycznego first-person shootera, któremu znacznie bliżej do Thiefa niż R6! Final Score opowiada historię geniusza kradzieży - Dana Hawkinsa, misje zaś ukazywać mają spektrum złodziejskiej roboty dużego kalibru: poczynając od napadów na jubilera bądź bank po kradzież zawartości samochodu pancernego. Niestety nasz wielki skok możliwy będzie dopiero pod koniec roku 2004.



www.finalscore-thegame.com

wreszcie kilka możliwych zakończeń gry.

Premiera Post Mortem - najpewniej jeszcze w tym roku.

www.microids.com

Serious Sam 3?

Chorwackie Croteam nie ustaje w wysiłkach mających na celu ponowne, po niespodziance Serious Sama, zaskoczenie szerokiej publiczności i przygotowanie (na bazie autorskiego Serious engine) kolejnego niezwyczajnego first-person shootera. Czy shooterem tym będzie... Serious Sam: The Third Encounter, przekonamy się w 2003.

www.croteam.com

Urban Justice w 2003

Sierra przyznało, że nie zdoła zakończyć prac nad SWAT: Urban Justice, kolejnym tytułem serii taktycznych shooterów, które pozwalają wziąć



udział w akcjach grup specjalnych policji, i te - miast odrywać nas od wieczerzy wigilijnej - pomogą walczyć z nudą długich styczniowych wieczorów.

swat.sierra.com/swatuj/

Lionheart w kwietniu

Duet Interplay-Reflexive Entertainment poinformował, że ich "Fallout Fantasy" - Lionheart nie zdąży na Święta i pojawi



się dopiero na przełomie pierwszego i drugiego kwartału 2003.

Jeśli zaś o Interplayu mowa - informujemy, że jego długotrwała walka o utrzymanie się na liście NASDAQ zakończyła się niepowodzeniem.

lionheart.blackisle.com

Devastation w lutym

Digitalo przyznało, że nie zdoła przygotować Devastation, teamowego first-person shootera



MicroProse RIP

Zawsze odchodzą najlepsi - takim tytułem powinna być opatrzona informacja prasowa z doniesieniem o rezygnacji przez Infogrames z jednej z legendarnych marek twórców gier komputerowych brytyjskiego MicroProse. Zdaniem Infogrames, które od pewnego już czasu wydaje gry pod szyldem Atari, MicroProse, jego ostatnim dzieckiem było Grand Prix 4 Geoffa Crammonda, już od dawna nie jest znakiem towarowym kojarzonym przez graczy pozytywnie...

www.infogrames.com

Midgard RIP

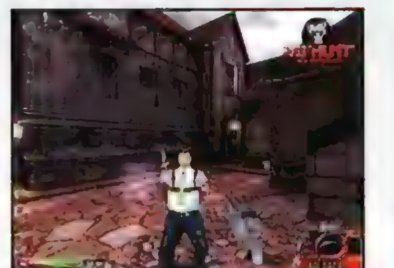




RatHunt RIP?

Rodzime Mirage Interactive podało do informacji publicznej, że prace nad RatHuntem, first-person shooterem wymieszanym w nierównych proporcjach z grami role-playing, zostały chwilowo wstrzymane. O rozwoju sytuacji i losach RatHunta będziemy informowali na bieżąco.

www.rathunt.com





HomePlanet w Cenedze

Informowaliśmy czas już jakiś temu, że obiecujące HomePlanet - przedstawiciel nielicznej grupy space-combat simów, dzieło rosyjskiego 3Map Games zostanie wydane w Polsce pod egidą Manty. Na wojnie jednak sytuacja zmienia się z każdą chwilą i zmuszeni jesteśmy sprostować tę wiadomość - nowym wydawcą HomePlanet, a także m.in. HoveRace'a z ukraińskiego GSC GameWorld została Cenega.

homeplanet.revoltgames.com

Rune 2?

Mamy dwie wieści dla miłośników Rune'a, "rogatej" TPP stworzonej przez Human Head Studios - dobrą i złą. Ta zła to oficjalne oświadczenie jednego z szefów Human Head, Timothy'ego Gerritsena, że jego firma pracuje obecnie nad dwoma tytułami, jednak żaden z nich to nie Rune 2. Ta dobra to zapewnienie, że na pewno dane nam będzie powrócić do świata Ragnara...

Nexagon w 2003

Kanadyjski wydawca i producent, Strategy First, zdecydował się przełożyć Nexagon: The Pit na początek przyszłego roku. Zdaniem przedstawicieli firmy Nexagon, action-strategy s.f. w pełni zasługuje na zainteresowanie mediów i klientów, którzy w gorączce sezonu świątecznego mogliby przeoczyć ten interesujący tytuł. Cóż, wydawać by się mogło, że produkt dobry obroni się przed najliczniejszą nawet konkurencją, z drugiej strony jednak - jeśli rzeczywiście jest aż tak dobry - warto nań poczekać do spokojniejszego okresu.

www.strategyfirst.com/nexagon/nexagon-eng.htm

tworzonego na bazie Unreal engine'u - na Święta, i ten najwcześniej pojawi się w sklepach w lutym przyszłego roku.

www.devastationgame.com

Presto Studios RIP

Presto Studios, twórca Myst III: Exile, po 11 latach istnienia zmuszone zostało do ogłoszenia upadłości. Wśród powodów wymienia się niemożność dostosowania się do wymogów zmieniającego się światka gier, w którym coraz mniej miejsca pozostało dla samofinansujących się firm, a coraz bardziej widoczna jest dominacja tych największych, dla których wielomilionowe budżety gier nie są już niczym nadzwyczajnym. Pracownicy Presto Studios z pewną goryczą wspomnieli również, że w tej chwili liczą się tylko już sprawdzone pomysły. Zatem Presto, starające się znaleźć inne sposoby bawienia graczy - okazało się nieprzydatne. Cóż, pozostaje nam tylko pamiętać...

www.presto.com

Śródziemie w natarciu!

Vivendi Universal Publishing potwierdziło oficjalnie podaną przez nas w poprzednim numerze informację, jakoby wskrzeszony miał być projekt Middle-Earth Online - role-playing w świecie stworzonym przez J.R.R. Tolkiena. Nie poprzestano mimo to na tym, ujawniając aż cztery (!) inne tytuły bazujące na posiadanej przez nie licencji na pisarski dorobek angielskiego geniuszu. Pierwszym z nich jest strategia czasu rzeczywistego - The Lord of the Rings: The War of the Ring, następnie dwie kolejne części tworzonego przez Black Label Games Fellowship of the Ring (a więc adaptacje "Dwóch Wież" i "Powrotu Króla"), wreszcie - interaktywny odpowiednik "Hobbita, czyli tam i z powrotem". Wszystkie one mają się jeszcze pojawić w przyszłym roku.

Przy okazji warto nadmienić, że Vivendi ostatecznie zdecydowało się nie odsprzedawać Sierry i Blizzarda. Bez wątpienia na tę decyzję wpływ miały znakomite wyniki sprzedaży Warcraft III.

www.vugames.com

Conan interaktywny!

Umiarkowany sukces konsolowego Barbariana nie ostudził - widać - zamiarów tchnięcia nowego życia w postać tego najpopularniejszego wyznawcy Croma. Tym, który podejmie się zadania, by przystosować go do wymogów XXI wieku, jest szwedzki Paradox Entertaiment, które przyznało, że zamierza wykorzystać posiadane wpływy w Conan Sales Company, czyli u właściciela praw do filmowych Conanów, by ich kolejne wcielenia były wszystkim tym, czego oczekują fani.

Więcej szczegółów - wkrótce.



BloodRayne w styczniu

Kolejnym tytułem, jaki nie trafi do worka Św. Mikołaja, jest BloodRayne - wspólne przedsięwzięcie Terminal Reality i Majesco. Ta obiecująca gra akcji z uroczą panią dhampir w roli głównej i setkami Nazistów w epizodycznych pojawić się ma do piero w pierwszych trzech miesiącach roku 2003. I jako branżową ciekawostkę podajemy, że Majesco zdecydowało się na konkurs związany z BloodRayne'em, w którym główna nagroda to wyprawa do amerykańskiej krainy wampirów - Luizjany. Nie byłoby w tym niczego nadzwyczajnego, gdyby nie to, że współorganizatorem konkursu jest "Playboy", a w wyprawie tej szczęśliwemu zwycięzcy towarzyszyć ma jedna z modelek!

www.bloodrayne.com

EverQuest w... Chinach!

[illegible]

Indiana Jones w 2003

Plaga przesunięć dat premier gier LucasArtsu dotknęła także tego, który odważył się wejść do grobowca cesarza - Henry'ego "Indianę" Jonesa Juniora. Jego przygody w The Emperor's Tomb tworzone przez The Collective przyjdzie nam poznać dopiero wiosną 2003.

www.lucasarts.com/products/indiana/

DOOM: The Movie

Sprawa filmu opartego na kultowych DOOM-ach powraca na łamy jak bumerang od dobrych kilku lat. Najnowszy powrót jest mimo to, jak się zdaje, czymś więcej niż wcześniejsze i luźne w gruncie rzeczy doniesienia, jakoby ktoś tam dogadywał się z kimś tam w sprawie przeniesienia komputerowego "piekła na Marsie i Ziemi" na wielki ekran. Tym razem wiemy dokładnie kto - Warner Bros. Pictures, a ściślej jego wewnętrzne studio John Wells Productions, wiemy z kim - duetem producenckim id Software i Activision, i co dokładnie jest przedmiotem dyskusji: fabuła DOOM-ów, czyli baza naukowa na Marsie, która staje się nieoczekiwanie przedsionkiem piekła...

www.idsoftware.com

FLASH

www.paradoxplaza.com

American Conquest - obrazki

Niemieckie CDV kilkoma nowymi obrazkami przypomniało graczom o American Conquest - kolejnej strategii ukraińskich twórców Cossacks, CSG GameWorld, tym razem rozgrywanej na kontynencie Ameryki Północnej - od chwili, gdy Kolumb postawił nogę w "Indiach", po moment podpisania Deklaracji Niepodległości Stanów Zjednoczonych. American Conquest pozwoli rozegrać łącznie 50 misji pogrupowanych aż w osiem kampanii, gdyż tyle właśnie stron rości sobie prawa do kontynentu (Hiszpanie, Anglicy, Francuzi, Aztekowie, Inkowie, Majowie, Siuksowie, Delawerowie, Huroni, Irokezi, Pueblo i naturalnie koloniści amerykańscy). One też (ponad 100 różnych jednostek!) toczyć będą jedne z największych bitew, jakie kiedykolwiek i ktokolwiek widział na ekranie jakiegokolwiek monitora. Zdaniem twórców gry, uczestniczyć w nich może nawet 16 tys. jednostek naraz!

www.americanconquest.com

Hegemonia LEM-a

LEM informuje o zawarciu umowy z francuskim producentem gier, firmą Wanadoo, na podstawie której wyda w Polsce kosmiczną strategię pt. Hegemonia (ang. Haegemonia - Legions of Iron).

Hegemonia jest dziełem węgierskiego Digital Reality, znanego z takich gier jak Reunion czy seria Imperium Galactica. Opracowany na potrzeby gry system graficzny szokuje bogactwem szczegółów i efektów specjalnych, jak i wydajnością nawet na słabszych komputerach (Celeron 366, Geforce 1 SDR, 128 MB RAM).

Hegemonia w polskiej kinowej (a więc napisy po polsku, dialogi w wersji oryginalnej) wersji językowej będzie mieć premierę na przełomie listopada i grudnia 2002. Cena przewidywana to 69 zł.

www.haegemonia.com

World Cyber Games 2002

World Cyber Games to coś jak Igrzyska Olimpijskie - tyle tylko, że rozgrywane co roku i w

SimCity 4 w styczniu

Tym razem posłańcem złych wieści okazała się oficjalna strona samego zainteresowanego - SimCity. Właśnie tam pod sam koniec września pojawiła się informacja, że w związku z koniecznością przeprowadzenia dodatkowych szlifów i wygładzeń wybory na burmistrza SimCity 4 odbędą się dopiero w styczniu przyszłego roku.

simcity4.ea.com

Black Moon Chronicles - RIP

Jak informuje amerykański GameSpy, Vircom zaniechało prac rozwojowych i konserwacyjnych nad Black Moon Chronicles: Winds of War, grza role-playing online osadzona w świecie znanym polskim graczom z - nomen omen - Kronik Czarnego Księżyca. Decyzja ta powodowana jest bankructwem firmy-matki Vircomu, Cryonetworks. Co stanie się z pozostawionym samemu sobie rysunkowym MMORPG-iem, przekonamy się już wkrótce.

www.blackmoon-online.com

I.G.I. 2 i SAS

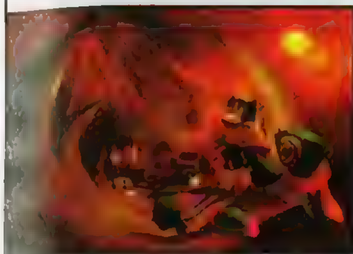
Codemasters ujawniło, że w pracach nad I.G.I. 2 Covert Strike, sequelem popularnego taktycznego shootera FPP, wiedzą i doświadczeniem komandosa brytyjskiego SAS-u pomaga Chris Ryan, który ma zapewnić w erność odwzorowania broni i taktyki.

www.codemasters.com/igi2/

Rayman 3 w marcu

Ubi Soft poinformowało, że składanie do kupy Raymana tak, by mógł wystąpić w kolejnej części popularnych platformówek - Rayman 3: Hoodlum Havoc, przedłuży się, przez co premiera gry odbędzie się nie w grudniu, jak dotąd planowano, lecz dopiero w marcu 2003.

www.hoodlumsworld.com



McDonald's i Intel w The Sims Online

Umiejętność sprzedawania czegoś, czego nie ma (jeszcze), to cecha, którą dysponują jedynie najwięksi biznesmeni świata. Do ich elitarnego grona dołączyło Electronic Arts, które sprzedało "przestrzeń reklamową" wirtualnego świata The Sims Online dwóm handlowym gigantom: McDonald's i Intelowi. Oznacza to, że nasze alter ego w The Sims Online będzie mieć szansę spotkania się w restauracjach innych niż wszystkie bądź podziwiania logo Intel Inside Pentium 4 na wirtualnych komputerach... oznacza to również, że właściwie na wolnym dotąd od reklamy gruncie gier komputerowych utracono ważny przyczółek i że najpewniej już wkrótce, wzorem filmów i seriali TV, straszyć nas zaczną inne "podrzutki produktów"...



thesimsonline.ea.com

LotR CCG Online

Nieco tajemniczy tytuł powyżej, oznacza, że po prostu Decipher - idąc śladem Wizards of the Coast i jego Magic: The Gathering Online - przygotowuje komputerową adaptację własnej gry karcianej opartej na trylogii J.R.R. Tolkiena - "Lord of the Ring". Decipher zamierza również stworzyć system obsługi gier online dostępny pod adresem decipher.com. Nawiasem zaś mówiąc - nie jest wcale wykluczone, że już wkrótce przyjdzie nam zobaczyć online'ową wersję innej własności Deciphera - Star Wars CCG.

www.decipher.com

nieco innych konkurencjach. Nie ma tu ani sprintu, ani rzutu młotem, ale za to można się wykazać w rozbrajaniu bomb, zaliczaniu fragów tudzież eksterminacji zergów. Słowem, pokazać, że jest się najlepszym w grach komputerowych! W sumie do wyboru sześć tytułów: StarCraft: Brood War, Half-Life: Counter-Strike, 2002 FIFA WORLD CUP, Age of Empires II: The Conquerors Expansion, Quake III Arena oraz Unreal Tournament. Niestety nasz kraj mógł wystawić reprezentację tylko w trzech z nich: Brood War, Quake III oraz Counter-Strike, ale dobre i to!

Polskie eliminacje do WCG 2002 prowadzone były wyłącznie online w dniach 6-29 września. Dzięki przeniesieniu ich w całości do Internetu zawodnicy mieli do nich większy dostęp i bardziej wyrównane szanse niż w przypadku, gdyby część z nich mogła grać w sieci lokalnej. Teoretycznie wystarczyło bowiem dowolne połączenie z Siecią (im szybsze, tym lepsze, ale kafejek jest już sporo) i zarejestrować się na oficjalnej stronie www.syncmaster.wcg.pl, by mieć szansę wyjazdu do Korei na finały. A suma nagród wynosi 300 tys. $! Światowe finały są wprawdzie jeszcze przed nami, ale znamy już zwycięzców z Polski, któ-



rych wyłoniono podczas lanowego turnieju w Hali Expo XXI w Warszawie. Ten rozegrał się w ostatni tydzień września! Do Korei pojedzie dziewięciu zawodników: pięciu z Counter-Strike'a (jeden team) i po dwóch z Brood Wara oraz Quake III.

Dodatkowo polskim eliminacjom towarzyszyły "występy" Cyber Trucka, czyli wielkiej ciężarówki, która jeździ po Polsce (odwiedziła Gdańsk, Poznań, Katowice, Kraków, Warszawę oraz Łódź) i każdemu umożliwia posmakowanie atmosfery mistrzostw. Dwadzieścia osiem znajdujących się w środku stanowisk tylko czekało na chętnych! Ponieważ jednak gry w Cyber Trucku rozgrywano po lanie, nie zaliczano ich do eliminacji.

Dla niektórych (czytaj: redaktorów potrafiących przekonać szefów, by puścili ich na delegację do Warszawy) dostępne były także specjalne eliminacje dla dziennikarzy. Te też prowadzono po lanie, w kafejce X-IT, ale niestety tylko w Counter-Strike'a oraz Quake III. A że klanu C-S nie mamy, a w QIII nasz wysłannik był dopiero 4, chwalić się wynikami nie będziemy.

W chwili obecnej pozostaje już jedynie czekać na finały w Korei (28.10-03.11 w Daejon) i życzyć naszym powodzenia, ale nie zapomnijcie zarejestrować się za rok! W końcu - poza sławą - dostaje się tutaj jak najbardziej wymierne nagrody, jest zatem o co walczyć!

GATUNEK: SPORTOWA

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2003

Która to już z kolei odsłona tej gry? Sam tracę rachubę. W każdym razie nie mam ochoty pisać następnej standardowej zapowiedzi. W zamian przeczytacie dziś wywiad z jednym developerem. Dodam, że pytania i odpowiedzi są całkowicie zmyślone. Ale zawarte tu fakty już nie. Podobnie jak pointa na końcu tekstu. No, prawie...

Campari

A zatem, jaka będzie ta nowa FIFA?

- Ooo, zamierzamy wypuścić absolutnie nowatorską produkcję, opartą na niedawno wynalezionym silniku! Wieloletnie doświadczenie na pewno przyczyni się do wzrostu jakości gry.

- Wzrost jakości tytułów EA Sports przypomina wzrost gospodarczy w Polsce. Warianty taktyczne FIFY nadal będą się ograniczać dosłownie do kilku marnych kombinacji? Znów odsyłacie graczy do jałowego Championship Managera?

- Nigdy nie słyszałem większych bzdur! Electronic Arts od dawna słynie z ciekawych rozwiązań taktycznych i również w edycji Anno Domini 2003 ujrzymy masę użytecznych wariantów. W przypadku nowego AI skupiliśmy się na: atrybutach piłkarzy (w końcu Zizou biega ciut szybciej niż Jan Toma... zły przykład, taki Piotr Świerczewski).

Drugi element wpływający na stopień trudności stanowi taktyka, zaś trzeci gra zespołowa - rzadko praktykowana w kraju indywidualistów, Brazylii (Denilson bije na głowę wszystkich kolegów z reprezentacji. Gdyby mógł, nie podawałby przez cały mecz). Cechy te mają zdecydować o rozkładzie sił, w pełni regulowanym przez wykorzystanie zawodników, częste zmiany taktyki itd. Upraszczając, w FIFIE 2003 nareszcie będzie możliwe zorganizowanie "obrony Częstochowy" tuż pod koniec meczu, czyli po prostu morderczego dla przeciwnej drużyny finiszu. Dzięki temu





posunięciu na grę spadnie n-te wiadro chłodnego realizmu. Kapisz?

- Bez obrazy, lecz identyczne słowa padały z tych samych ust równo dwanaście miesięcy temu. I jak zwykle większość z nich okazała się fikcją.

- Trochę wiary, deczko optymizmu! Operowanie futbolówką stanie się dużo ciekawsze, bowiem gracz zyska dostęp do pełnej kontroli nad oddawaniem strzałów (m.in. siła), dryblowaniem i podawaniem (klepka, dowolny kierunek oraz siła plus nowości). Nie wszystkie triki wypalą, nierzadko zdarza się, że zawodnik nie trafi w piłkę albo kopnie w nią nieczysto - co pociągnie za sobą drastyczny spadek liczby udanych, tj. zakończonych bramką, akcji. Teraz wyniki 1:0 czy 1:1 będą











gościły na płaskich, niczym głos Alicji Janosz, monitorach prawie zawsze.

Nawet jeśli, to FIFA dużo straci. Przede wszystkim na grywalności. Bez goli nie ma dobrego widowiska.

- Programiści na pewno zachowają umiar. Przejdźmy do stałych fragmentów gry. Proszę o następny slajd! Widzisz kolorowe kółeczko? Wykonywanie wolnych - tak żmudne i przewidywalne w poprzednich odsłonach tytułu - stało się nader podobne do rzutów osobistych z serii NBA Live. Czytaj: ograniczono je do sprawdzianu zręczności gracza, pozostawiając w cieniu (co najmniej takim, w który odchodzą uczestnicy "Jaka to melodia?", gdy nie odgadną tytułu prezentowanej przez megagenialny zespół piosenki) bawienie się strzałkami, ustawianie ich pod odpowiednim kątem, podkręcanie itd.

Ciekawy pomysł. Tutaj muszę się zgodzić. Rzuty wolne od dawna wyglądały tak samo... źle, więc aż dziw bierze, że zwrócono na to uwagę dopiero w tym sezonie.

- Ssszzz! Słuchaj dalej. EA gwarantuje niezapomniane wrażenia, jakie płyną z obcowania z tytułem. Podobno firma wrzuci na srebrzysty krążek aż 450 klubów, 10 000 piłkarzy - i utworzy osobną ligę (z nowych: holenderska, portugalska - tradycyjnie ani śladu polskiej) osiemnastu najmocniejszych europejskich klubów. Oprócz Ligi Mistrzów, UEFY oraz reszty pomniejszych Intertoto. Zadowolony?

- Akurat w tym względzie "Elektronicy" nigdy nie zawiedli - tylko że nie ma się czym podniecać. Ja chcę elastyczności silnika, nieograniczonego zwierzchnictwa nad podopiecznymi, eliminacji sztampowych zagrań, po których pada 3/4 goli. Nic więcej! Grafika oraz muzyka zawsze stanowiły o kunszcie programistów EA Sports. To samo tyczy się intra, menu, animacji czy klimatu na trybunach.

- Znowu zaczynasz warczeć... z co bardziej intrygujących ulepszeń wymienię: powrót nazwisk piłkarzy na koszulki, klubowe stroje dla bramkarzy, około 20 realistycznie odwzorowanych stadionów i kolejny powrót - tym razem nieobecnych (dlaczego?!) przez wiele edycji replay'ów - do obejrzenia w przerwie meczu i tuż po nim.

- Zabrakło tylko wzmianki na temat największej udręki FIFY, tj. komentarza.

- Aaa, dzięki za przypomnienie. W grze usłyszymy - jakżeby inaczej - starych znajomych. W tym roku w studiu dograli aż trzy nowe teksty, z czego pewnie są strasznie dumni.

- Wiesz, zawsze mogło być gorzej. Aż strach pomyśleć, co by było, gdyby Motson - wzorem wszechstronnego specjalisty ds. piłki nożnej, Jana Tomaszewskiego - wpadł na pomysł, by analizować co drugą akcję, oczywiście z użyciem kolorowych mazaczków... brrr!

- Jednak przekonałem cię do nowej FIFKI?

Wiadomość od lekarza autora: Campari - wkrótce po zapowiedzi FIFY 2003 - został odwieziony do szpitala psychiatrycznego przy ul. Krasińskiego. Diagnoza: fifolemia paskudna (fifolemiaus pascudnicos nie calkiemus pospolitos). Przewidywany koniec kuracji: trzeci tydzień października => premiera FIFY 2003.



Fifa Football 2003
Producent: **EA Sports**

GATUNEK: FPS

Delta Force: Black Hawk Down

■ SLip

Na początku lat dziewięćdziesiątych Somalię dotknęła plaga suszy i głodu. Nastał kryzys gospodarczy, a władzę przejęli przywódcy zwaśnionych klanów. Stolica Somalii opanowana została przez milicję Aidida, której członkowie przechwytywali transporty żywności, a głód traktowali jako własną broń.

Społeczność międzynarodowa na taką sytuację zareagowała, nakładając embargo na dostawę broni i wysyłając do Somalii misję wojskową. W jej skład weszli głównie Amerykanie: komandosi Delta Force, Army Rangers i 160 lotniczy pułk operacji specjalnych SOAR. Operacji nadano kryptonim "Przywrócić Nadzieję". Dzięki grze Delta Force: Black Hawk Down będziemy mogli wcielić cię w żołnierzy biorących udział w akcji.

Podtytuł gry jest jednocześnie tytułem filmu Ridleya Scotta (polska nazwa to "Helikopter w ogniu"). Autorzy nie ukrywają, że ich dzieło czerpie z tej produkcji pełnymi garściami. Jednak fabuła nie będzie się ograniczać tylko do wydarzeń przedstawionych w filmie. Kampania ma się składać z około piętnastu misji. Możemy spodziewać się zadań, takich jak chociażby rozkaz schwytania przywódców somalijskich czy też ratowania ekipy zestrzelonego śmigłowca, w myśl dewizy "No one stays behind".

Autorzy podobno sporo czasu poświęcili na to, by jak najwierniej oddać realia współczesnego pola bitwy. W grze nie będzie mowy o swawolnym bieganiu po ulicach miasta. Jeśli tylko ktoś nie zachowa należytej ostrożności - zarobi kulkę. Sytuacja walczących ma się ciągle zmieniać. Wystarczy, że jeden z naszych helikopterów rozbije się (np. po trafieniu przez RPG), a nasze oddziały stracą inicjatywę. Pamiętacie podobną sytuację z filmu? Co więcej, tego typu wydarzenia nie będą rzadkością.

Autorzy deklarują, że dużo uwagi przywiązali również do tego, aby jak najwierniej oddać dość specyficzny sposób zachowania się somalijskich milicjantów. W porównaniu z amerykańską elitą, ci postępują w sposób bardziej chaotyczny i często popełniają proste błędy. Jednak ich olbrzymią siłą jest liczebna przewaga oraz bardzo dobra znajomość terenu. Co ciekawe, bodaj po raz pierwszy w grze z serii Delta Force pojawią się cywile.

W DF: BHD do dyspozycji gracza oddane zostanie dokładnie odwzorowane wyposażenie żołnierzy. Dodatkową atrakcją będą pojazdy i helikoptery. Gracz będzie mógł również strzelać z karabinu 50 mm umieszczonego na łaziku.

Podczas tworzenia DF: BHD skorzystano z poprawionego silnika graficznego znanego z gry Comanche 4. Samo to jest już gwarantem przynajmniej przyzwoitej grafiki, ale i oznaką sporych wymagań sprzętowych. Cóż... postępu nie można i nie powinno się zatrzymywać, a GF3 będzie niedługo standardem. Z ciekawostek - bardzo realistycznie wykonano sylwetki żołnierzy, którzy inaczej będą wyglądać, poruszając się po płaskim terenie, a inaczej np. wchodząc na wzniesienie.









Jak na porządnej klasy FPP przystało, w Delta Force: Black Hawk Down nie zabraknie trybu multiplayer. Będziemy mogli pobawić się zarówno w standardowy deathmatch, jak i cooperative. W grze po Sieci do woli będzie można korzystać z pojazdów i helikopterów. Gracz wcieli się zarówno w żołnierza Delta Force, jak i Army Rangers czy chociażby żołnierza 160 lotniczego pułku operacji specjalnych SOAR. Niestety nie wiadomo, czy będzie nam dane pograć Somalijczykami, co niewątpliwie dodatkowo uatrakcyjniłoby rozgrywkę.

Przyznaję, że film "Helikopter w ogniu" zrobił na mnie (zresztą nie jestem chyba odosobnionym przypadkiem?) wrażenie. Ciągle pozostawiając widza w napięciu, ani na chwilę nie pozwalał oderwać wzroku od ekranu. Niebagatelne znaczenie miały też świetne efekty specjalne. Czy podobnie do monitora przykuje gra stworzona na jego podstawie? Przekonamy się już pod koniec tego roku, kiedy to DF: BHD ma trafić na sklepowe półki.

Delta Force: Black Hawk Down

Producent: Novalogic

GATUNEK: RTS

HOMEWORLD 2

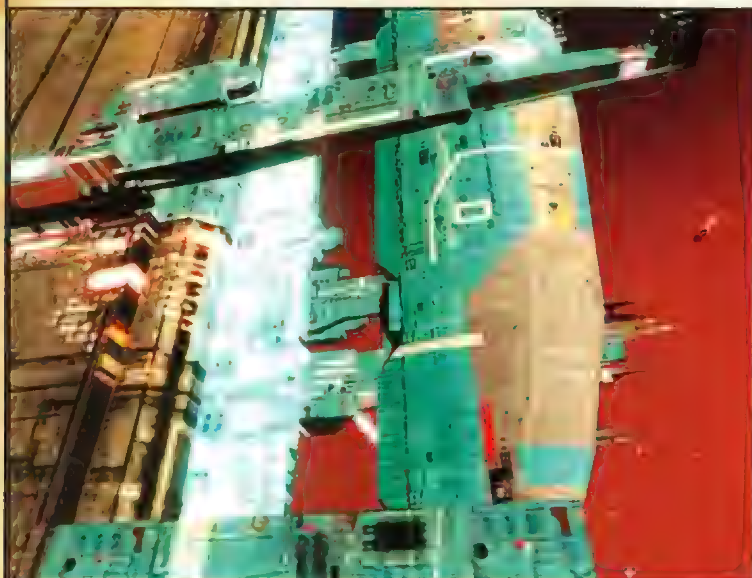
Nie będę dowodził oczywistości, pisząc po raz n-ty, że Homeworld wielką grą był, i basta - bo to w zasadzie każdy miłośnik kosmicznych strategii od dawna wie. Nie będę się też powtarzał, zachwycając się Cataclysmem, który - mimo że pełnoprawnym sequelem nie był - również najwyższą ocenę jak najbardziej zasłużenie zdobył, pozostając po dziś dzień najlepszym w pełni trójwymiarowym RTS-em, z akcją osadzoną w przestrzeni kosmicznej. Zamiast tego zajmę się Homeworld 2, na temat którego zdobyłem kilka bardzo interesujących informacji.

Allor

A to wcale nie było takie proste! Na oficjalnej stronie Relica, firmy odpowiadającej za jego stworzenie, znaleźć można jedynie projekt plakatu reklamowego. Całkiem ciekawego, ale przecież za wiele wywnioskować zeń nie można. Na oficjalnej stronie gry - poza informacją, że jej najbliższe uaktualnienie zostanie przeprowadzone dopiero na początku przyszłego roku - widnieje jedynie logo. Żadnych konkretnych informacji... W dodatku na stronach fanowskich wcale nie było lepiej.

Dopiero za rok...

To jednocześnie i zła, i bardzo dobra wiadomość. Zła, bo trzeba będzie jeszcze poczekać przynajmniej dwanaście miesięcy, by móc się zagłębić w ten przepiękny świat, chociaż z drugiej strony - przez pewien czas wyglądało przecież na to, że z Homeworlda nic już nie będzie! Lepiej zatem poczekać rok czy półtora (bo drobne obsunięcia w czasie są przecież czymś jak najbardziej normalnym), aby dostać we własne ręce nowy Mothership, niż nie dostać go w ogóle!



Pomarańczowy wszechświat?

Tak przynajmniej prezentuje się tło na screenach, które udało mi się zdobyć. Czy świadczy to o czymś ważnym - jeszcze dokładnie nie wiadomo. W końcu i w Homeworldzie, i w Cataclysmie zdarzały się misje w pobliżu czy wręcz wewnątrz mgławic, gdzie tło wcale jednolicie czarne nie było. O ile jednak kolor jest li tylko kolorem, o tyle różnice w wielkościach obiektów widocznych na zdjęciach... tak, to robi wrażenie! Pod tym względem, dzięki pełnej swobodzie w przemieszczaniu kamery, wrażenie zrobiła wprawdzie i część pierwsza, ale tutaj. Ech, zresztą sami to przecież widzicie - wygląda o niebo lepiej!

I to nie pusty?

Właśnie, właśnie, zanosi się na to, że pełna swoboda w poruszaniu się należy do przeszłości. Poza paroma dostępnymi screenami świadczy o tym także wypowiedź Aleksa Gardena, współzałożyciela firmy: "Nie mogę jeszcze zbyt wiele ujawnić, ale zdradzę wam, że teren gry nie będzie się ograniczał jedynie do próżni". Brzmi to niezwykle intrygująco, zwłaszcza jeśli dodatkowo popatrzy się na dolną część plakatu: wyraźnie widać, że wielkie okręty poruszają się wewnątrz czegoś w rodzaju rynny, o rozmiarach... heh, napisać, że gigantycznych i tak nie odda tej wielkości!

Ale tylko dwie rasy?

W chwili obecnej na to wygląda. Wprawdzie w przeciekach wcześniej pojawiała się wzmianka o pięciu rasach dostępnych w grach wieloosobowych, ale ostatnio cytowany już imć Garden stwierdził, że w trybie single będzie się kierowało jedną rasą, zaś w multi gracze (maksymalnie sześciu, a przynajmniej taka liczba padła z ust Gardena) będą mieli także drugą. Tylko dwie... niby niewiele, ale na początek powinno w zupełności wystarczyć. A później? Cóż, można chyba liczyć na wsparcie nie tylko twórców, ale i fanów, tym bardziej że gra ma być dla nich bardzo przyjazna. Jednak czy oznacza to, że dodany będzie do niej edytor, póki co nie wiadomo.

Nowy engine

Ma być równie wielkim skokiem technologicznym, co ten z pierwszego Homeworlda. I faktycznie, jeśli mają się tu pojawić tak wielkie obiekty, jak wspomniana już rynna, to kosmetyczne zmia-

...nie wy-...rczą. O standardowych formułkach w ...zaju "wykorzystanie najnowszych akceleratorów" wspominać nie będę, ...hoć patrząc na screeny, wy-...ją się one jak najbardziej na ...ejscu. Zmiany mają także do-...nąć interfejsu gry, czyniąc go jeszcze bardziej intuicyjnym, choć, moim ...aniem, już temu z Cataclysmu niczego nie brakowało, ale - jak to mówią - pożyjemy, zobaczymy.

...uż tylko dwanaście ...iesięcy!

...yślę, że warto poczekać! Bo skoro Ca...clysm, będący przecież jedynie zbio...em dodatkowych misji, a nie pełno...prawnym następcą, był tak doskonały, ...o co dopiero pełny sequel! Tym bar...dziej że twórcy podchodzą doń niezwy...kle poważnie, ba, za muzykę będzie ...odpowiadał ten sam zespół (Yes! dla ...tych, co chcą wiedzieć wszystko), co w jedynce! Najciekawsze może tu być ...zwłaszcza to, że dodano wielkie obiek...ty: wiecie, marzy mi się taki atak na Gwiazdę Śmierci, rozgrywany na szczeblu taktycznym, a póki co LucasArts niczego takiego niestety nie zapowiada. Są już wprawdzie mody do Homeworlda, ale stworzenie czegoś nowego jest drogą przez mękę, bo żadnych edytorów z prawdziwego zdarzenia niestety nie ma. A w dwójce mogą być w pudełku! Hurra!

Oj, coś czuję w kościach, że będzie trzecia dziesiątka dla trzeciej gry z cyklu Homeworld, oj, będzie! W każdym razie trzymam kciuki, i to nie tylko z powodu Gwiazdy Śmierci!

Homeworld 2

Producent: Relic Entertainment



GATUNEK: TACTICAL ACTION ADVENTURE/TPP

Cold Zero
the last stand

Michał Łukasiewicz

Czego to ludzie nie wymyślą, by tylko wyciągnąć z portfela klienta kolejne z trudem uciułane złocisze. Dla przykładu, panowie z Drago Entertainment stworzyli właśnie groźny wirus i nadali mu nazwę Cold Zero. Po co? Ano, żebyśmy dniami i nocami zagrywali się na śmierć i próbowali owo ustrojstwo odbić z rąk organizacji terrorystycznej. By było śmieszniej, dopowiem rzecz niezwykle tendencyjną - każda godzina zwłoki oznacza większe ryzyko zagłady ludzkości...

W Cold Zero - The Last Stand wcielamy się w rolę Johna McAffreya, byłego snajpera SWAT-u. Zrezygnował on z posady po feralnej misji, kiedy to postrzelił niewinnego zakładnika. Nie potrafił dłużej wykonywać zawodu, w którym nie czuł się pewnie. Musiał zatem poszukać innego zajęcia. Zatrudnienie znalazł w renomowanej agencji ochroniarskiej - tam otrzymał przydział do strzeżenia BioResearch Inc., firmy prowadzącej na zlecenie rządu USA badania nad bronią genetyczną (tytułowy Cold Zero). Nowa fucha była znacznie mniej stresogenna - ale do czasu. Do czasu, gdy wirus Cold Zero stał się obiektem zainteresowania grupy terrorystów. W mało wyrachowany sposób (zabijając po drodze kogo się tylko dało) wykradli oni przedmiot miesięcy badań. Nieważne, ile czasu naukowcy poświęcili projektowi, nieważne też, ile milionów dolarów rząd wpompował w BioResearch - liczy się tylko to, że w rękach przestępców Cold Zero jest bronią masowej zagłady. Jedynym ocalałym jest McAffrey. Nie zastanawiając się długo, postanawia samodzielnie odzyskać łup. Dość karkołomne przedsięwzięcie - trzeba przyznać - bowiem niepowodzenie misji może pociągnąć za sobą wiadome skutki.



Cold Zero ma być rozgrywką nieliniową, przechodząc grę za drugim raz razem









...żliwe jest obranie zupełnie innych ...antów niżeli przy pierwszym podejściu. Ale nie czas i miejsce na ocenę fabuły (poza tym trzeba dać grze szansę :-) Lepiej się zastanowić, czym w ogóle Cold Zero będzie. Prosto z mostu: "tactical action adventure" ze szczególnym uwzględnieniem "action", czyli swego rodzaju mariaż Maxa Payne'a i Commandos. Poczynania Johna będziemy obserwować z perspektywy trzeciej osoby, dzięki kamerze zawieszonej dość wysoko ponad jego głową. Gra już na tym etapie prac przesiąknięta jest wartką akcją. John większość czasu spędza na otwartej wymianie ognia z wrogami, a momentów na zastanowienie i podjęcie taktycznych decyzji jest tu naprawdę niewiele. Nasz bohater preferuje raczej jogging z dwoma pistoletami w rękach niż "zdejmowanie" przeciwników przy użyciu snajperki. Oprócz tych zabawek, w arsenale znajdzie się miejsce m.in. na karabin maszynowy, granatnik, wyrzutnię rakiet czy kij bejsbolowy (na odpowiedzialność autorów podam, że w CZ udostępnionych zostanie ponad 100 [słownie: sto] różnych! gnatów - mam nadzieję, że to coś więcej niż pobożne życzenie twórców). W czasie rozgrywki będziemy mogli korzystać także z pojazdów. Wprawdzie nie wszystkich, jakie się pojawią, ale i tak szansa, by wykazać się jako czołgista, wygląda zachęcająco. Pisząc "korzystać", mam też na myśli inne ich zastosowanie. Posłanie rakiety w kierunku stojącego w pobliżu kilku przeciwników wozu szybko rozwiąże problem nadmiaru złych charakterów.

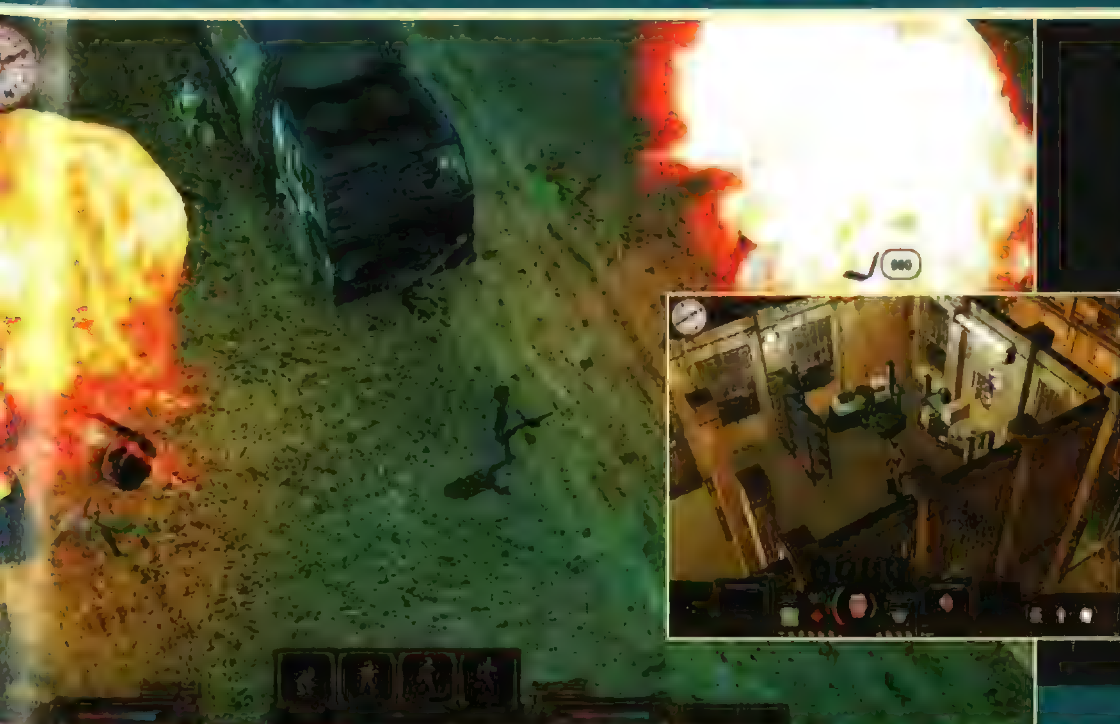
Grafika programu, jak to zazwyczaj w fazie produkcji bywa, jest jeszcze nierówna. Podczas gdy niektóre obrazki wywołują coś więcej niż tylko pozytywne wrażenie, inne ukazują niedopracowania. Naturalnie środowisko Cold Zero jest w pełni trójwymiarowe. Engine sprawnie radzi sobie z obsługą świateł i mroków, dzięki czemu świat wydaje się bardziej nastrojowy. Eksplozje są nader efektowne, szczególnie po zmierzchu. Życzyłbym wam i sobie, by Drago nie szczędzili czasu na dopieszczanie animacji. Na razie jest to najsłabszy element silnika, a gra akcji pozbawiona dobrze i płynnie animowanych sekwencji nadaje się tylko na film instruktażowy pt. "Jakich gier robić nie należy". Ogólnie rzec można, że zapowiada się niezgorsza wizualnie produkcja, ale nie chwalmy dnia przed zachodem słońca.

Na koniec ciekawostka. Pewnie apetyty niektórych zmniejszą się pokaźnie, ale nie ma co ukrywać, że Drago Entertainment to firma polska. Nie udało mi się dowiedzieć o tym zespole nic konkretnego, zatem pewnie nie mają na własnym koncie większych przedsięwzięć. A jeśli jeszcze niczego nie spaprali, jest szansa, że i w Cold Zero da się grać z przyjemnością. :-)

PS Cold Zero to tytuł roboczy. Choć do premiery zostało już tylko kilka miesięcy, może jeszcze ulec zmianie.

Cold Zero - The Last Stand

Producent: Drago Entertainment/JoWood



GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Broken Sword 3

Martini

Fani Złamanego miecza nie zorganizują chyba pod moim domem blokady, jeśli napiszę, że druga część zawiodła graczy. Owszem, pod czysto technicznym kątem poszła o krok dalej w stosunku do pierwowzoru, ale grafika to przecież nie wszystko. Bajkowe uliczki Paryża, wspaniała intryga, brak wyraźnych przestojów i naciąganych zwrotów akcji - te cechy przemawiały za pierwszym BS-em.

W drugiej części zabrakło polotu, świeżości, zaskoczenia. Większych niespodzianek nie było - choć trudno mówić o rynkowej porażce The Smoking Mirror (podtytuł BS2).

Oby trójka nie tylko podtrzymała zainteresowanie cyklem, ale także zadowoliła miliony wielbicieli przygodówek, którzy ostatnio notorycznie są ignorowani przez producentów softu (wyjątek - Microids i fenomenalna Syberia).

Kiedy budzi się smok

Podtytuł BS3 brzmi The Sleeping Dragon (Śpiący smok), co oznacza ni mniej, ni więcej, że nasza ulubiona para pseudodetektywów nie przestała interesować się starożytnymi artefaktami i w tym odcinku również stoczy śmiertelny bój z groźnymi przeciwnikami o "cenny przedmiot". Wrogowie jak to wrogowie już dawno przygotowali szczegółowy plan przechwycenia artefaktu, a nawet zdążyli podzielić się zyskami z ewentualnej sprzedaży. Hola, hola! Nie tak szybko. George i Nicole to - wbrew pozorom - twardziele, jakich mało, i nie poddadzą się mimo mniejszej "sumy wszystkich mięśni".



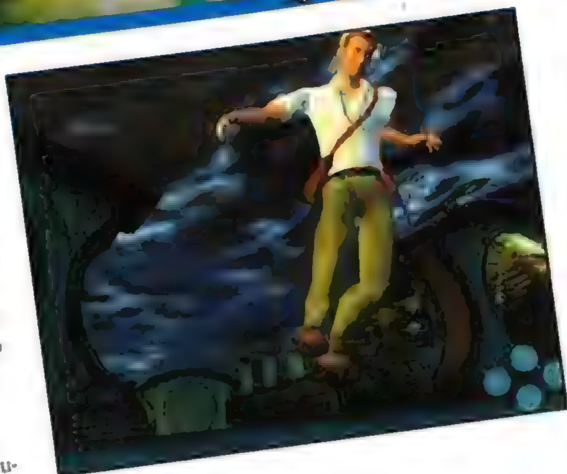


Niestety nie potrafię udzielić bliższych informacji nt. fabuły, bo najzwyczajniej nie uświadczysz takowych ani na licznych stronach internetowych BS, ani w oficjalnych press-packach. (Asekuracyjne zachowanie, ale z pozytywnymi skutkami dla graczy.) Im mniej wiemy o tytule przed jego odpaleniem na komputerze, tym lepiej będziemy się bawili. Ta żelazna reguła sprawdza się od lat i nie sądzę, by w przypadku BS3 miało być inaczej.

Bye, bye, monotony

System point & click odchodzi do lamusa. Udane gry przygodowe, bazujące na środowisku 3D, można policzyć na palcach siedmiu rąk :), niemniej do tej pory programiści jakoś nie zrazili się trzema wymiarami i serwują nam na siłę coraz "oryginalniejsze" twory. Tymczasem przygodówka bez point & click to jak Napoleon bez Józefiny, Flip bez Flapa, Wiśniewski bez czerwonych włosów, a Opole lub Sopot bez któregoś fachmana z duetu Orzech/Kamel. Jako dowód pragnę wymienić (pewnie nie ostatni raz, bo gra warta jest świeczki) Syberię A.D. 2002. Tam poradzono sobie z połączeniem nowoczesnego, klimatycznego wyglądu z p&c, zatem dla chcącego...

"Nie ukrywamy, że jesteśmy dumni z poprzednich dwóch gier spod znaku Złamanego miecza, jednak w pewnym momencie poczuliśmy, że z p&c nie da się już nic wycisnąć [akurat... - przyp. mój]. Dlatego postawiliśmy na 3D z intuicyjnym interfejsem, nowym stylem gry, lecz tą samą frajdą, jaka płynie z obcowania z tytułem. Frajdą, która zbudowała naszą reputację" - mówi jeden z programistów. Bez obaw, Revolution nie poszło do końca w stronę 3D i Broken Sword 3 nie będzie przypominał np. ostatniego Monkey Island, któremu trzy wymiary raczej nie pomogły...



Zagwozdki

Prócz tradycyjnej gadaniny George wykaże się zręcznością i umiejętnościami skradania oraz walczenia (czyżby hołd dla najstarszych gier z dr Jones?). Nie zabraknie skomplikowanych łamigłówek, tak charakterystycznych dla Złamanego miecza, a także akcji a la Hollywood, czyli momentów nieco szybszych, dynamicznych (pościgi etc.). Cóż, repertuar wyraźnie się wzbogacił, byleby zadania w rodzaju "przeskocz George'em na drugi brzeg po kłodach wynurzających się z rzeki co 4,33 sekundy, nie mocząc podeszwy" nie zepsuły misternie zaaranżowanej fabuły. Różnorodność i brak nudy to jedno, zaś wyczucie - drugie.

NPC - napotkane persony cudowne

Pierwszą grupę osób, jakie wystąpią w Śpiącym smoku można zaklasyfikować jako starych znajomych. Zatem znów pogaworzymy z wesołą Pearlą, podającym się za agenta CIA Duanem itd. Tzn. Revolution milczy na temat postaci, mimo to BS bez wymienionych osób to jak Wiśniewski bez Józefiny, Napoleon bez czerwonych włosów, a... Hem... to, po prostu, nie Broken Sword. Drugą grupę stanowią nowi bohaterowie, miejmy nadzieję - równie zabawni i wyjątkowi jak starsi. Nie mam zielonego pojęcia, kto w Revolution odpowiada za dobór postaci drugoplanowych, lecz dotychczas ten "ktoś" robił to dobrze i z głową.



Coś dla oka

Szczęśliwie dotarliśmy (pobudka!) do prawie ostatniego punktu w programie. Punktu, od którego często zaczyna się zapowiedź, a mianowicie grafiki. Nie tyle grafiki terenu (tę możecie ocenić na dołączonych zdjęciach), co wyglądu bohaterów. Wszak dzięki nowej technologii będą oni prezentowali się nadzwyczaj realnie. "Oboje [George oraz Nico - przyp. mój] przypominają teraz dorosłych, dojrzałych ludzi. Koniec z infantylnością i dziecięcym wyglądem naszych bohaterów!". Zresztą niech za koronny argument posłużą - ponownie - zdjęcia, szczególnie Nicole... Jakieś pytania? Tylko proszę nie wypisywać na forach, że CDA rozpowszechnia pornografię. My opisujemy gry. :)





Tutto finito

Dzisiaj dom Wielkiego Brata opuści... uwaga, opuści... (reklama)... witamy po przerwie! Dzisiaj... (i tak jeszcze przez 5 minut, włączamy przewijanie na podglądzie, zzzzzzt!)... NINTENDO! To jedyna konsola, której nie spotka niewątpliwy zaszczyt goszczenia trzeciej części Złamanego miecza. Reszta, tj. Xbox i PlayStation 2, doczeka się konwersji z PC-ta, na który BS3 ukaże się w pierwszej kolejności. Wszyscy posiadacze komputerów osobistych zadowoleni? Ja myślę. Premiera pod koniec tego sezonu w okolicach Gwiazdki. Stay tuned

Broken Sword 3

Producent: Revolution

GATUNEK: AKCJA

MechWarrior IV: MERCENARIES







gem

War, war never changes... bzdura! Każda kolejna wojna trzydziestego pierwszego stulecia wnosi coś nowego! Zmieniają się sprzymierzeńcy i wrogowie, warunki, sprzęt. Niezmienne jest tylko jedno - na polach wciąż królują humanoidalne machiny bojowe - 'Mechy.

Trio Microsoft-FASA-Cyberlore nie odpoczywa ani przez chwilę. W ostatnich dwóch latach pojawiły się aż cztery gry z logo MechWarriora, już w najbliższej przyszłości zaś czekają nas kolejne dwa - pecetowy MechWarrior IV: Mercenaries i Xboksowy Mech Assault. A i to nie koniec, jeśli zawierzyć widniejącym na stronie FASA obiecującym znakom zapytania!

Wróćmy jednak do pierwszego z wymienionych tytułów, mających się ku listopadowo-grudniowej premierze - Mercenaries. Nazwa ta nie będzie zapewne całkowicie nieznana dla wszystkich tych, których przygoda z pecetami rozpoczęła się w czasach, kiedy przełamanie bariery 16 kolorów było nowinką technologiczną. Wtedy to właśnie pojawił się dodatek do MechWarrior II zatytułowany właśnie Mercenaries; ten nie tyle tchnął nowego ducha w serię, co stał się jej punktem przełomowym. Dość będzie powiedzieć, że to dzięki niemu właśnie po raz pierwszy poczułem się MechaWojownikiem.

MechWarrior IV: Mercenaries, po liniowych Vengeance i Black Knight (nie liczę "płatnych łatek" znanych jako MechPaks), ponownie odda inicjatywę w ręce graczy. Stanie się tak dzięki w pełni dynamicznej kampanii oraz zupełnie nowej koncepcji roli bohatera w standardowym dla części czwartej MechWarriora konflikcie Steiner-Davion. Tym razem bowiem będzie on najemnikiem, który wiąże się na doraźne potrzeby jednej, dwóch misji z określonym sukcesorem lub jedną z czterech obecnych w grze grup wolnych strzelców. Obecne mają tu być aż trzy różne zakończenia, i to twoje decyzje popchną cię ostatecznie w ramiona któregoś z sukcesorów.

Kampanie będą się rozgrywały na tle rozciągającej aż na 10 systemów gwiezdnych Sfery Wewnętrznej. Na jej potrzeby stworzono zarys aż 60 misji, z czego tak naprawdę wykonać trzeba może 40. Twórcy Mercenaries twierdzą przy tym, że udało się im zgłębić każdy rodzaj misji, jaki może pojawić się w grze tego typu - od patroli bojowych, poprzez znienawidzone przez wszystkich misje eskortowe, po ataki na umocnienia przeciwnika. Warto też dodać, że ich dynamikę posunięto dalej niż w Black Knight, gdzie wynik jednej misji mógł wpływać na przebieg kolejnej. Tu bowiem możesz sobie pozwolić, by przegrać jedną z bitew - i kontynuować kampanię!



Znacznie ciekawiej niż w Black Knight zapowiada się także kwestia zarządzania zasobami. Jako przywódca najemników będziesz zmuszony dbać nie tylko o dobór misji czy optymalnego sprzętu do ich wykonania, ale także o wynajem MechaWojowników, zapewnienie im "podwozi" i wszystkiego, czym można je obłożyć (głównym źródłem będzie ponownie czarny rynek), wreszcie pokrycie kosztów napraw. Warto również dodać, że w trybie multiplayer w przypadku deficytu finansowego, typowego dla naszych warunków socjalnych, możliwe będzie zarobienie dodatkowych pieniędzy, zdobycie sprzętu i ekwipunku - w walkach na arenach.

Walki w MechWarrior IV: Mercenaries stanowią również punkt przełomowy w serii - po raz pierwszy będzie można dowodzić aż 7 "skrzydłowymi", czyli dwiema pełnymi battletechowymi lancami! W grze pojawi się także 10 nowych 'Mechów, lecz co ciekawe, równocześnie gracz będzie miał dostęp do wszystkich występujących w poprzednich odsłonach serii. Dzięki temu w rzeczywistości będzie wybierał spośród ponad 40 'Mechów! Dodatkowo pojawi się przynajmniej kilka niewidzianych dotąd rodzajów broni.

Warto wreszcie wspomnieć, że zgodnie z oczekiwaniami graczy - przyzwyczajonych do tego, że MechWarrior z każdą kolejną odsłoną wygląda coraz lepiej i różnorodniej - w Mercenaries podbito rozdzielczość tekstur, poprawiono m.in. oświetlenie i efekty specjalne, takie jak dym czy szczątki sypiące się z szatkowanego przeciwnika. Novum w serii mają również stanowić planety pokryte dżunglą, które w wyniku naszych działań zmienią się w obszary szczególnie widowiskowych pożarów.

Nietrudno zauważyć, że nowi Mercenaries nie zapowiadają rewolucji. Całokształt ewolucji tego, co już znamy, pozwala jednak mieć nadzieję, że choć przez chwilę poczujemy się tak jak wtedy, w świecie starych Mercenaries.









ⓘ **MechWarrior IV: Mercenaries**

■ Producent: Microsoft

GATUNEK: SAMOCHODOWA



Qn`ik

W dziedzinie symulacji wyścigów widzieliśmy już chyba wszystko. Były symulacje poważne, typowe zręcznościówki, parodie etc. Zdaje się jednak, że komputerowi rajdowcy od nowych pozycji nie oczekują, że te zrewolucjonizują gatunek, a tylko poprawią istniejące już i dobrze się spisujące standardy. Taką ambicję ma właśnie Total Immersion Racing.

Prace nad grą zbliżają się ku końcowi - lada dzień można się spodziewać jej premiery. Czy TIR (nie jestem pewien, czy to szczęśliwy skrót) prześcignie mocną konkurencję? Teoretycznie jedzie zupełnie innym torem niż na przykład taki Colin McRae Rally 3 czy Pro Race Driver, jednocześnie jednak ma ambicję, by postrzegać go jako coś więcej niż zręcznościówkę. Jak to zatem z tym TIR-em jest?

W skrócie: jest dobrze, a przynajmniej tak się zapowiada. Przede wszystkim gra jest zręcznościową symulacją samochodów klasy GT. Co ma ją odróżniać od tłumu innych podobnych produkcji, to niezwykła (i iście słoniowata) inteligencja i pamięć przeciwników. Jeśli komuś podpadniecie podczas pierwszego wyścigu, nawet po znalezieniu się na szczycie musicie uważać na złośliwego kierowcę, któremu kiedyś - np. - uniemożliwiliście zwycięstwo, bezczelnie zajeżdżając mu drogę. Dokładnie nie wiem, jak to miałoby wyglądać, ale brzmi niezwykle ciekawie.

Pozostałe aspekty gry są już całkowicie standardowe i nijak nie wybijają się ponad przeciętność presspackową. (Czytaj: wg zapowiedzi autorów - po zobaczeniu tej gry wszyscy padną przed nimi plackiem i założą nową religię wychwalającą ich dokonania. Mniej więcej.) Dla lubujących się w liczbach podam kilka faktów: w grze będzie można się ścigać aż osiemnastoma rodzajami samochodów (naturalnie tylko z klasy GT) po istniejących w rzeczywistości trasach. Miłośnikom ostrych wrażeń na torach te w Hockenheim, Monza, Sebring i Rockingham zapewne wiele mówią - wszystkie, i dokładnie odwzorowane, znajdziecie w grze.

Sama rozgrywka również będzie się toczyła według dzisiejszych standardów. Ergo, gracz zaczyna jako początkujący kierowca, który ma ambicję, by wzbić się na wyżyny. Niestety opcja ta nie będzie mimo to tak rozwinięta, jak to ma miejsce w Pro Race Driver - nie można mieć przecież wszystkiego. Oprócz typowych opcji rozgrywki gracz będzie mógł również zdobyć dostęp do kolejnych, ukrytych - odsłanianych w miarę postępów w grze.

Kolejnym ważnym elementem jest oczywiście grafika. Ta prezentuje się znakomicie, nic jednak dziwnego - zawsze uważałem, że gry wyścigowe są najbliżej osiągnięcia fotorealistycznego wyglądu, a Total Immersion Racing jest tego najlepszym przykładem. Co najwyżej czasem gry mogą być ładniejsze od samej rzeczywistości - dzięki wszelkim efektom graficznym, których natura jeszcze zastosować nie potrafi.

Nie wiem, jak to wygląda u innych graczy, ale ja od wyścigów wymagam poczucia pędu, który byłby w stanie przede wszystkim wgnieść mnie w fotel. Niestety, bardzo niewiele gier takich wrażeń mi dostarczyło. Co do TIR-a jednak mam dość optymistyczne przeczucia. Obejrzałem filmik promujący grę i muszę przyznać, że jeśli takie samo wrażenie odniosę po prawdziwej rozgrywce, tytuł ten będzie dla mnie hitem.

Kiedy należy się spodziewać wydania Total Immersion Racing i zweryfikowania wszelkich obietnic? Jak wspomniałem na początku - już niedługo, zapewne wystarczająco wcześnie, żeby gracze mogli pościgać się zaraz po wyciągnięciu pudełka spod tegorocznej choinki.









Total Immersion Racing
Producent: Empire

POKONAJ KONKURENCJĘ!

INDUSTRY GIANT II



W pudełku dodatkowo znajdziesz pierwszą część gry Industry Giant!

PL

99,90

Już w sprzedaży

Industry Giant II to wspaniała gra strategiczna, której akcja rozpoczyna się na początku XX wieku. Twoim zadaniem jest zarządzanie przedsiębiorstwem oraz osiągnięcie dominacji nad konkurencją. Aby to osiągnąć musisz opanować do perfekcji umiejętność sprawnego kierowania firmą: począwszy od pozyskiwania i przetwarzania surowców, poprzez transport, na sprzedaży towarów skończywszy.

Industry Giant II posiada niesłychanie bogatą grafikę z opcją wielokrotnego zbliżenia. Dzięki niej możesz podziwiać szczegółowo animowane pojazdy, niesamowity efekt morskich fal rozbijających się o brzeg lądu albo dym ulatujący z kominów rozpędzonych parowozów. Duża ilość opcji rozwoju przedsiębiorstwa, fantastyczna grafika i wspaniale oddany klimat początku XX wieku to tylko część atrakcji, jakie zapewnia **Industry Giant II PL**.

- ✔ Kolejna część doskonałej i znanej na całym świecie gry strategicznej **Industry Giant**, która sprzedała się w nakładzie 1,6 miliona kopii!
- ✔ Doskonale dopracowana szata graficzna z wielostopniowym zoomem z możliwością gry w rozdzielczości do 1600 x 1200.
- ✔ Ponad 150 półproduktów i produktów końcowych odgrywających niezwykle ważną rolę, takich jak olej, żelazo, skóra, meble, zabawki, oraz setki innych.
- ✔ Ponad 50 rodzajów środków transportu, poczynając od zwykłego autobusu przez ciężarówki i pociągi na okrętach o olbrzymiej wyporności kończąc.
- ✔ Nowe gałęzie przemysłu jak przemysł przetwórczy, tekstylny, muzyczny oraz wiele innych.
- ✔ Możliwość gry z przyjaciółmi poprzez sieć, zarówno w trybie współpracy, jak i rywalizacji.
- ✔ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

ZOSTAŃ NIEZALEŻNYM PRZEDSIĘBIORCĄ, POKIERUJ PRODUKCJĄ, ZAKUPAMI I SPRZEDAŻĄ!



…ów już dziś
(0-22) 519 69 69

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI



Tom Clancy's Rainbow Six™ Raven Shield

GATUNEK: FPS

Sądzicie, że Redstorm powiedział już w sprawie Rainbow Six ostatnie słowo? Naiwniaczki z was... to prawda, że w sprawie "Tęczy" trochę ostatnio przycichło, lecz możecie mi wierzyć - to cisza przed burzą.

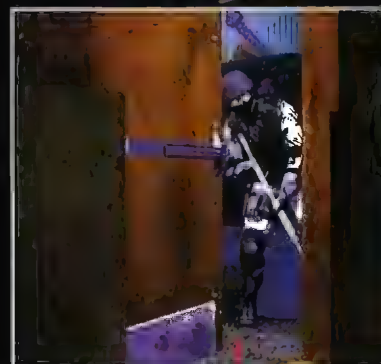
Pepin Krootki

Przyznam szczerze (i bez bicia), że choć w redakcji uchodzę za najbardziej zatwardziałego miłośnika R6, to ten znudził i mnie definitywnie. Kolejne popłuczyny po Rogue Spearu recenzowałem raczej z poczucia obowiązku, bo już nie czułem do tego mięty. Na szczęście nadchodzi odsiecz. I zanosi się, że sequel noszący podtytuł Raven Shield przejdzie najśmielsze oczekiwania. Jeszcze nie widziałem właściwej gry, a już odżyły we mnie dawno nieodczuwane emocje. Przeszył mnie dokładnie taki sam dreszcz jak przed czterema laty, gdy na ekranach komputerów po raz pierwszy pojawiło się logo Rainbow Six.



Raven Shield to zupełnie nowa jakość, zarówno jeśli idzie o realizm, jak i grafikę. Za tę odpowiada ostatnio najnowsza wersja engine'u Unreala, którego jądro przebudowano tak, by sprostał wymogom realistycznej rozgrywki. Na okrasę dodano efekty smaganej wiatrem trawy czy syczącej pary, która bucha z otworów przestrzelonych rur. A wszystko to na poziomie, do jakiego nas przyzwyczajono w przypadku najnowszych produkcji konsolowych (bo Raven Shield będzie też wydany na Xbox). Aż strach pomyśleć o wymaganiach sprzętowych... ale jeśli tylko im sprostamy, pięknie modelowane sylwetki komandosów oraz terrorystów raz jeszcze zatańczą przed nami zabójczy balet. Tym razem w pełnym wyposażeniu widocznym dla postronnego obserwatora. Koniec z błyskdymkami czy karabinem snajperskim, który wyciągano "z kieszeni". Teraz wszystko pojawi się na właściwym miejscu i już jedno przelotne spojrzenie pozwoli ocenić, czym ewentualnie ugryzie nas dany osobnik. W widoku FPP nareszcie pojawiła się broń żołnierza - jedno z 57 doskonale odwzorowanych śmiercionośnych narzędzi. Pracowano również nad sposobem, w jaki bohaterowie dramatu schodzą z tego świata.







Jak pamiętamy, w Rogue Spear był on dość malowniczy, ale jednocześnie aż nadto wystudiowany. Teraz się to zmieni. Zachowanie osobnika patrzącego śmierci w twarz będzie różne w zależności od jego stanu i położenia. I tak, gdy trafimy w opierającego się o balustradkę, nieborak najprawdopodobniej przechyli się przez nią i na zawsze zbrata z ziemią. Trafiony przy drzwiach oprze się o nie, a gdy będą tylko przymknięte - otworzy je ciężarem ciała i wpadnie do pomieszczenia. Autorzy obiecują, że takich perełek będzie znacznie więcej. Osobiście najbardziej ciekawy jestem termowizora, dzięki któremu snajperzy będą mogli obserwować przeciwników ukrytych za "cienkimi" przeszkodami. Na obrazkach wygląda to na prawdziwy graficzny majstersztyk.

Twórcy zapowiadają epokowy postęp w dziedzinie sztucznej inteligencji i wiele przesłanek wskazuje na to, że nie ma powodów, by nie wierzyć. Antyterroryści staną się bardziej samodzielni, będą kryli tyły oraz wejścia i współpracowali ze sobą, nie zaś czekali w "kolejce" na śmierć czyhającą za drzwiami. Zakładnicy, tak jak bywa w rzeczywistości, staną się nie lada problemem. Ich zachowanie będzie całkowicie nieprzewidywalne - podczas gdy jedni będą posłusznie wykonywali rozkazy, inni na odgłos strzałów wtulą się w bezpieczny kąt i za nic

w świecie nie będą chcieli później zeń wystawić nosa. Jeszcze inni wpadną w panikę, zaczną wrzeszczeć wniebogłosy i pchać się pod lufę. Nie daj Boże trafić na delikwenta, który koniecznie chce nam pomóc - czepi się człowieka jak rzep psiego ogona na dodatek nie rozumie, co znaczą słowa "morda w kubeł i zostań tutaj". Podobnie terroryści - ci zaprezentują cały wachlarz zróżnicowanych zachowań. Żółtodzioby w mig zrozumieją, że ta zabawa nie jest dla nich zdrowa, i posłusznie uniosą łapki ku niebu. Nie oczekiwałbym tego jednak po wyszkolonych fanatykach. Ci prędzej zbiorą gromadkę zakładników i w najmniej spodziewanym momencie użyją ich jako żywych tarcz lub wypuszczą wprost pod lufę, by dezorientowali nasz oddział.

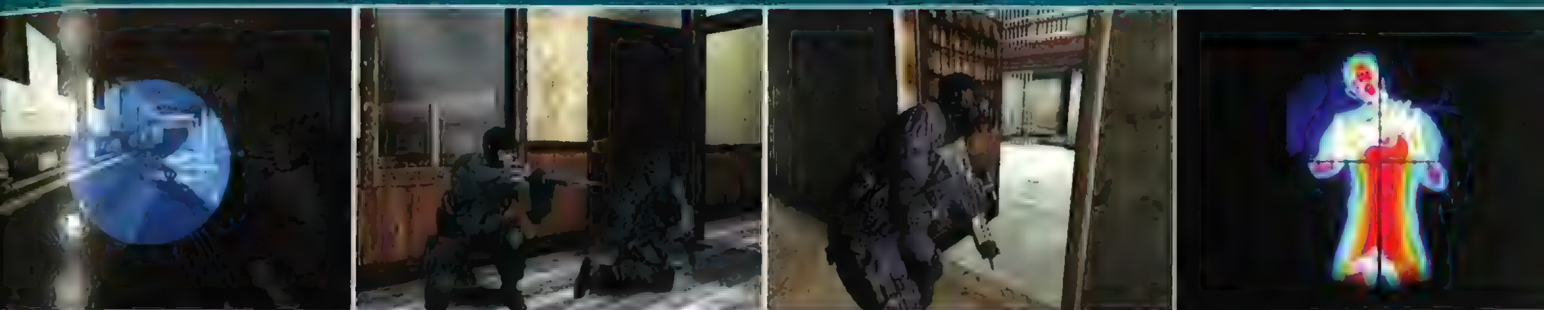
Niewiele się raczej rozminę z prawdą, jeśli stwierdzę, że jak do tej pory największe kontrowersje wzbudzała faza planowania. Dla jednych była źródłem niezliczonych (taktycznych) uciech i uniesień, dla innych skomplikowanym i nudnym jak flaki z olejem obowiązkiem. W Raven Shieldzie planowanie nadal stanowi istotny element rozgrywki, mimo to raptusy będą mogły ten element pominąć. Nawet jednak wówczas, kiedy zdecydujemy się na to i zabrniemy w planowanie, powita nas zupełnie nowa jakość. Przygotowania do akcji będą znacznie strawniejsze, a w ogniu walki nadal będziemy mieli istotny wpływ na bieg wypadków. Podobnie jak w SWAT 3 i The Sum Of All Fears stanie się możliwe improwizowanie i wydawanie prostych poleceń bezpośrednio podczas starcia. A temu sprzyja innowacyjne otwieranie drzwi na różne sposoby - na rympał z kopa lub uchylanie po troszeczku za pomocą kółka myszki. Wreszcie będzie można ostrożnie, po cichu zajrzeć do pomieszczenia czy ewentualnie umieścić tam granat.



Raven Shield zapowiadane jest na czwarty kwartał 2002, czyli, jak znam życie, tytuł ukaże się na Gwiazdkę (nic tak nie cieszy jak R6 po choinką). Jeżeli tylko autorzy okażą się słowni, pierwsze dni świąt spędzimy rozgryzając piętnaście misji, jakie dla nas przygotowali. Ponoć jest wśród nich poziom więzienny inspirowany filmem "The Rock" (czyli po naszemu "Twierdza"). Oj, znowu nie będę chodził spać z kurami...

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Producent: Red Storm



SPIDER-MAN KONKURS

Adaptacja kultowego komiksu już od 8 listopada na kasetach VHS i płytach DVD!!!

Wkrótce SPIDER-MAN zostanie wydany na kasetach VHS i DVD w formie wyjątkowego dwupłytowego albumu. Wydanie to wzbogacą liczne dodatki. Poza komentarzami reżysera, producentów i aktorów, wielbiciele SPIDER-MANA znajdą na płytach dodatkowe opcje dla DVD-ROM:
- dzięki podzielonemu ekranowi możliwość oglądania filmu z jednoczesnym podglądem scenariusza i komiksu
- możliwość nagrania własnego komentarza, który może być odtwarzany podczas projekcji filmu
- krótkometrażowy film zrealizowany dla MTV Movie Awards 2002

Aby wygrać wspaniałe nagrody: płyty DVD i kasety VHS ze Spider-Manem, odtwarzacz DVD, zegarki i czapki



Należy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto, jeśli chodzi o formę graficzną, stworzył komiksową postać Spider-Mana:

A Steve Ditko
B Peter Parker
C Stan Lee



Prawidłową odpowiedź (A,B lub C) prześlij SMS-em lub na kartce pocztowej pod adres:
Wydawnictwo Bauer,
ul. Sukiennice 6,
50-107 Wrocław,
z dopiskiem "Spider-Man".

Odpowiedź SMS-em wyślij pod numer
7164.
Treść SMS-a wpisz według schematu:
CA.SP.X
Gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (do wyboru A. B lub C).

UWAGA!!!

Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAT - czyli dokładnie taki sam jak koszt wysłania kartki pocztowej. W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem. Liczba SMS-ów wysłanych od jednego uczestnika nieograniczona.



Medal of Honor Allied Assault: Spearhead vs. Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

czyli porównanie obietnic, jakie złożyli twórcy dodatków o imponująco długich nazwach

Nie było wątpliwości, że będą. Były wątpliwości, kiedy. Już wiemy: jeszcze w tym roku, niedługo przed Świętami bądź tuż po nich. Dokładnie tak, jak rok temu, gdy niemal równoczesna premiera dwóch otwierających serie tytułów podzieliła ich miłośników na dwa zaciekle zwalczające się obozy.

[CDA]gem

Sezon świąteczny to najlepszy okres na premiery tytułów zaznaczonych w notatnikach wydawców trzema czerwonymi A, tych najbardziej obiecujących zarówno pod względem zabawy dla graczy, jak i największych zysków - dla nich samych. Rok temu święta i okres poświąteczny stały się areną starć największych w tej branży - Electronic Arts i Activision, toczonych w ich imieniu przez dwa niezwykłe first-person shootery. Stronę EA reprezentował pierwszy pecetowy Medal of Honor: Allied Assault. Z kolei sztandar Activision dzierżył w krzepkiej dłoni BJ Blazkowicz, bohater Return to Castle Wolfenstein. Cechami wspólnymi obu projektów było to, że w bezpieczny i wdzięczny sposób wpływaliśmy na losy drugiej wojny światowej i pozwalano nam przy tym spojrzeć na jej okropieństwa własnymi oczami. Podobieństwo niezamierzone między wymienionymi tytułami to odczucie niedosytu graczy: w grach, jakie miały być idealne, zbyt łatwo odczuwało się braki. Najpoważniejszym, zarzucono go zarówno Allied Assault, jak i Castle Wolfenstein, był grzech niedopowiedzenia - gry, ściślej kampanie single player, były - zdaniem graczy - zbyt krótkie. Stąd też wziął się pomysł obu gigantów, by przedłużyć cykl życia produktów przez wydanie ciągu dalszego.

Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

Z pomysłem tym pierwsze zdradziło się Electronic Arts. Już wiosną dowiedzieliśmy się, że na święta przyjdzie nam ponownie odwiedzić świat Medal of Honor Allied Assault. Na pierwsze pewne szczegóły przyszło jednak czekać aż do lata. Dopiero wtedy poznaliśmy tytuł tworzonego przez studio Los Angeles Electronic Arts (EALA) dodatku - Spearhead. Ten kontynuować ma linię serii (właściwej, o czym może nie wszyscy wiedzą, PlayStation One i PlayStation 2) m.in. przez utrzymanie własnej, podkreślanej przez przeciwników Return to Castle Wolfenstein, wiarygodności, czyt. pozbawienie jej elementów nadnaturalnych (tak jakby realistyczny był stosunek strat własnych-wrogich - 0:80 - na każdym poziomie gry w MoHAA). Tym razem gracze wcielą się w sierżanta Jacka Barnesa - postać, którą mieliśmy już okazję poznać w innych grach serii Medal of Honor - ostatnio we Frontline na PS2. W jego butach pokonamy 9 misji single player, podzielonych na trzy minikampanie. Dodatek rozpocznie się ponownie w D-Day (tym razem na tyłach wroga - czyżbyśmy mieli tam spotkać Lt. Pattersona - bohatera Frontline?), gdzie celem naszego bohatera i jego podkomendnych z brytyjskiej szóstej spadochronowej będzie wyeliminowanie niemieckiego stanowiska artylerii, które mogłoby poważnie utrudnić, przewidziane na następny dzień, rozpoczęcie Operacji Overlord (misja ta, jak większość w grze, oparta jest na faktach historycznych - całości doglądał będzie konsultant do spraw wiarygodności historycznej Capt. Dale Dye, zatem człowiek, który współpracował przy "Szeregowcu Ryanie", "Plutonie" czy "Kompanii Braci").

Kolejne misje pozwolą przeżyć (lub nie) kontratak niemiecki w Ardenach i wreszcie - ostateczne natarcie na Berlin. W trakcie tego ostatniego dołączymy do Armii Czerwonej, otrzymując zarazem niepowtarzalną szansę, by przekonać się, ile prawdy jest w przysłowiowym braku celności pepeszy. Warto dodać przy tym, że nie wszystkie misje będą wymagać nieustannej wymiany zużytych magazynków - część z nich stawiać będzie raczej na umiejętność pozostawania poza podejrzeniem (czy wejrzeniem) Niemców. W Spearhead pojawią się także, prócz znanych już sprzymierzeńców amerykańskich, wojska brytyjskie oraz radzieckie. Te wniosą do gry nowe typy broni - m.in. brytyjski lee enfield, sten oraz wspomnianą już radziecką PPSh-41. Niebagatelną rolę w grze odegrają również granaty dymne, m.in. dlatego, że rozwiązany zostanie problem wszechwidzących snajperów, którym dotąd - jak się okazuje - w mierzeniu i trafianiu zupełnie nie przeszkadzały drzewa oraz krzaki (że o mgiełkach nie wspomnę...), dzielące ich od postaci gracza.

Prawdziwą ozdobą Medal of Honor Allied Assault Spearhead będzie jednak dopiero specyficzny tryb multiplayer - zatytułowany Tug of War. Bazuje on na pomyśle, by rozbić obszar gry sieciowej na wiele map, a dopiero zaliczenie wszystkich celów na jednej pozwoli graczom przenieść się na kolejną - i tam kontynuować. Tug of War najłatwiej wyobrazić sobie jako kolejne dzielnice zrujnowanego Berlina, gdzie ostatnim celem - miejscem respawnu Niemców - jest Brama Brandenburska. Łącznie w grze znajdzie się 12 map multiplayerowych; ta liczba jednak szybko ulegnie pomnożeniu, a to dzięki fanom i nowemu, rozbudowanemu w stosunku do wcześniejszego kompletu narzędzi deweloperskich (SDK).

Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

Producent: Electronic Arts



Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Odpowiedź Activision na MoHAA: Spearhead, znana pod tytułem Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, jawiła się początkowo jako zestaw nowych map single i multiplayer. Bardzo szybko jednak stała się minisequelem, a ściślej - miniprequelem oryginału! Na to miano zasługuje z kilku względów - przede wszystkim Enemy Territory jest tytułem jak najbardziej samodzielnym (co oznacza, że nie będzie potrzebować podstawki w postaci Return to Castle Wolfenstein). Ponadto zakres modyfikacji i nowości wchodzących w jego skład znacznie wykracza poza ramy zwykłych expansion packów.

Kampania single player w Enemy Territory ponownie pozwoli wcielić się w BJ Blazkowicza - tym razem w roli dowódcy niewielkiego oddziału (akcja toczy się nim zwerbowano go do OSA), którego zadaniem jest działać głęboko na tyłach wroga, m.in. w Egipcie. Nowa dla RtCW możliwość operowania w grupie do 6 US Rangers, i innych 'ninja' z grup specjalnych, stała się faktem dzięki pojawieniu się - wreszcie! - botów. Tymi można będzie zarządzać dokładnie w taki sposób, w jaki komunikują się gracze online. Warto dodać, że misje, w których gracz jest jedynie częścią grupy uderzeniowej, spodobały się twórcom gry tak bardzo, że większość misji w kampanii przybierze taką właśnie formę. Dzięki botom również gracze odcięci od Internetu przeżyją choćby namiastkę tego, co było udziałem fanów od września ubiegłego roku - szturmu na bunkry na nieśmiertelnej (i planowanej w Enemy Territory) Beach! I choć zapewnienia o niezwykłym po-





noć zaawansowaniu kierującej botami AI należy (jak na razie) traktować ze zdrowym sceptyzmem, wiadomo już teraz, że przynajmniej pod jednym względem boty przypominają graczy: nauczono je rozgrzewać się przed meczem strzelaniem do sprzymierzeńców!

Nieporównywalnie bardziej złożony będzie tryb multiplayer. Tu pojawi się nowa, piąta klasa: szpieg-sabotażysta. Będzie on zdolny przebierać się w mundur przeciwnika (także tego znalezionego dogorywającego) i następnie - niezauważony do chwili odkrycia przez inengo covert-opa bądź pociągnięcia za spust - infiltrować linie obronne przeciwnika. Przejmie także część zadań inżynierów - ściślej: opcję podkładania ładunków wybuchowych. Inżynierowie z kolei wyposażeni zostaną w zdolność budowy wieżyczek strażniczych, stanowisk karabinów maszynowych, a nawet punktów respawnu! Będą także jedynymi, którzy okażą się w stanie - np. - naprawić zniszczony przez przeciwnika most. Otrzymają też wreszcie możliwość rozmieszczania oraz uzbrajania min lądowych (rozbroić miny przeciwnika będą mogli jedynie po ich wypatrzeniu przez własnego szpiega).

Enemy Territory rozbuduje również arsenał broni dostępnej w grach sieciowych. Nowy w nich będzie np. w M1 Garand (znany choćby z MoH:AA), z dołączonym granatnikiem (Niemcy otrzymają K-43), czy nieco zmodyfikowany (pozbawiony lunetki) FG42 po niemieckiej, a BAR po brytyjskiej stronie. Możliwe będzie także korzystanie z przenośnego MG42 - równie potężnego i równie niecelnego jak wcześniej venom. Nowe w grach multiplayer będą także snoopery, czyli tłumione snajperki, i podobnie wyciszone sten i luger. Te ostatnie sprawdzą się naturalnie najlepiej w rękach szpiega, choć zapewne niejeden snajper zdecyduje się na snoopera. W przypadku żołnierzy z MG42 i snajperów nieoceniona będzie zapewne także zupełnie nowa możliwość - położenia się na ziemi, dzięki czemu poprawi się celność.

Novum w teamowych first-person shooterach stanowić ma także... doświadczenie, zdobywane dzięki grze jedną określoną klasą. Doświadczenie należy rozumieć jako poprawienie zdolności inżyniera, (który będzie szybciej budować), czy snajpera, który będzie w stanie celniej strzelać (dzięki zmniejszeniu "pływania" celownika). Będzie ono naturalnie kasowane pod koniec każdej walki, jednak w minikampaniach - np. składających się z trzech map, lokalnym odpowiedniku Tug of War - może znacząco wpłynąć na przebieg oraz wynik meczu. W zdobyciu zwycięstwa pomoże również nowa command map - szczegółowa, "żywa" mapa całej planszy, na której znajdą się nawet aktualne pozycje wszystkich sprzymierzeńców i dostrzeżonych przeciwników! Mapa ta bez wątpienia okaże się cennym prezentem, zwłaszcza dla - wreszcie - widzących całą planszę jak na dłoni clan leaderów.

Na pierwszy rzut oka wydaje się, że graczom single player więcej do zaoferowania będzie miał produkt EA, gdy z kolei graczy online bardziej ucieszy Activision. Jak jednak będzie w istocie i co ważniejsze - jak w praktyce sprawdzą się wymienione tu pomysły, przekonamy się dopiero po premierach każdej gry.

LTA

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Producent: Activision

GATUNEK: FPP/TPP

IRONSTORM

SLip

Ostatnimi czasy fani gier FPP nie mają powodów do narzekań. Jak grzyby po deszczu pojawiają się na półkach sklepowych kolejne tytuły. Problemem może się okazać tylko brak kasy na ich zakup. :/ Wśród dostępnych tytułów nie brakuje ani tych przeznaczonych dla pojedynczego gracza, ani tych, które stworzono głównie z myślą o grze za pośrednictwem Internetu. Jednak nie wszystkie są w stanie przykuć do monitora, chociażby na kilka nocek. Jak będzie w przypadku IronStorm? Aby rozwiać część wątpliwości, proponuję się jej przyjrzeć, zanim jeszcze trafi na sklepowe półki.

Jest to shooter oferujący widok TPP i FPP, osadzony w realiach pierwszej wojny światowej. Jednak nie można pozostawić tego bez wyjaśnienia. Otóż, po pierwsze, nie jest to FPS, w którym główne zadanie gracza to bieganie i fragowanie wszystkiego, co się rusza. W IronStorm momentami też trzeba się będzie przekradać, planować ataki. Dobrym rozwiązaniem wydaje się eliminacja jak największej liczby przeciwników na daleki dystans. Jednak nie jest to bynajmniej zbyt proste, szczególnie jeśli celem jest snajper, ale o tym za chwilę. Po drugie, pierwsza wojna światowa nie jest tu odwzorowaniem wydarzeń, jakie mieliśmy okazję poznać na lekcjach historii. Twórcy postanowili nieco pomieszać nam w głowach i zaoferowali... alternatywną historię. Zainteresowanych odsyłam do zapowiedzi zamieszczonej w sierpniowym CDA. Oki, to tyle jeśli chodzi o teorię. Zobaczmy teraz, jak to wszystko wygląda w praktyce.

Let's see...

Pierwszym elementem przykuwającym uwagę po przebrnięciu przez menu i wystartowaniu gry jest grafika. Jak wypada pod tym względem IronStorm? No cóż... Mam mieszane odczucia. Samo otoczenie wygląda całkiem przyjemnie. Jest urozmaicone, a tekstury wydają się przyzwoitej jakości. Nieco więcej wątpliwości budzą postacie. Co prawda, ich wygląd nie odrzuca od monitora, a animacje wykonane zostały w sumie dobrze. Jednocześnie jednak odnoszę wrażenie, że składają się z nieco zbyt niewielkiej ilości wielokątów. Co ciekawe, kierowana przez nas postać wygląda dużo lepiej w widoku FPP niż TPP. Ręce i trzymana w nich broń wyglądają nawet nieźle. Jednak po przejściu do widoku TPP i po tym, kiedy ukaże się wojak w całej okazałości i szybko da się zauważyć, że wygląda tak samo nieefektownie jak inne postaci w grze. W ogóle autorski silnik 4x Studio - PHOENIX 3D - jest taki sobie. Z jednej strony, mamy np. lampy w bardzo ładny i wyrazisty sposób oświetlające naszą postać i trzymaną przez nią broń czy chociażby całkiem realistycznie promienie słońca. Z drugiej strony, nie zauważyłem, aby któraś z postaci czy też jakikolwiek przedmiot rzucały cień. (Ale nie zapominajmy - to DOPIERO beta...)

Jednak nie tylko grafika decyduje o jakości gry. Przejdźmy zatem do samej rozgrywki.

Spacerkiem po okolicy

Na samym początku miałem okazję, by spacerować po bazie i poprzyglądać się zachowaniu stacjonujących tu ludzi. Trzeba przyznać, że przechadzka jest dość interesująca. Napotkać można na pracujących w pocie czoła kucharzy, pielęgniarkę opiekującą się rannymi czy żołnierza trenującego na prowizorycznej strzelnicy. Poza tym miałem okazję, by obserwować latające nad zabudowaniami śmigłowce (tak, tak - to alternatywna historia, prawdaż...) i obejrzeć w czymś w rodzaju radaro-telewizora fragmenty programu miejscowej telewizji - DRT.

Nie samymi spacerami żyje żołnierz, zatem w końcu trafiłem również na linie frontu. Teren jest urozmaicony, a wszelkiego rodzaju ruiny murów itp. z powodzeniem można wykorzystać jako osłonę. Zresztą nie tylko linia frontu ma tak urozmaicone ukształtowanie. Podobnie niejednorodny krajobraz charakteryzuje zniszczone wojną miasto. Tu



i ówdzie znajdziemy fragment zburzonego muru czy zasłonę z worków wypełnionych piaskiem. Także budynki mogą posłużyć za kryjówkę. Do wielu zabudowań możemy wejść i zlikwidować przeciwnika, ostrzeliwując go np. z okna.

War is hell!

A jak prezentuje się w IronStorm walka z przeciwnikami? Otóż, jak już wspominałem, gra nie promuje graczy, którzy chaotycznie biegają po mapie. Osoby starające się w ten sposób grać w IronStorm długo nie pożyją. Zamiast otwartej walki, lepszym pomysłem wydaje się stosowanie zaskoczenia tudzież eliminowanie przeciwników na odległość. Sytuacja nieco się komplikuje, gdy owym przeciwnikiem jest snajper. Wygląda to w ten sposób, że jeśli uda ci się go namierzyć, możesz mieć pewność, że i on ma cię na celowniku. W takich sytuacjach snajper, podobnie jak saper przy rozbrajaniu ładunku, myli się tylko raz, a pośpiech jest nader wskazany.

Autorzy wyraźnie zaznaczają, że w części gry zamiast na eliminacji przeciwników, skupić się nam przyjdzie szczególnie na tym, by nie dać się zauważyć i przeniknąć przez patrolowane przez wroga tereny. W tego typu misjach doskonale spisuje się widok TPP, a to chociażby dlatego, że możemy obserwować większą część mapki (większe pole widzenia). Jednak jeśli w pewnym momencie dojdzie do pertraktacji z przeciwnikiem i zamiast słów, trzeba będzie stosować kule, proponuję czym prędzej, by przełączyć się do widoku FPP. Nie wiem, być może to kwestia mojego przyzwyczajenia, ale jeśli dochodzi do walki, moim zdaniem - widok FPP wymiata. Skoro jesteśmy już przy walce, pozwolę sobie skrobnąć kilka zdań na temat tego, jak w starciu z nami radzą sobie komputerowi przeciwnicy. Wydaje mi się, że ich zachowanie zostało poprawnie zaprogramowane. Jeśli strzelają, bynajmniej nie w biegu, gdyż mogłoby to zaowocować mniejszą celnością. Gdy zaczyna im brakować amunicji, ostrożnie wycofują się w bezpieczniejsze miejsce i przeładowują broń. Wykorzystują też różnego rodzaju przeszkody, kryjąc się za nimi. Stąd często natrafiamy na przeciwników, o których istnieniu dowiadujemy się dopiero wtedy, gdy zaczynają do nas strzelać. Snajper ukryty w oknie budynku czy też na dachu nie jest bynajmniej czymś egzotycznym. Podobnie jest z niespodziankami typu kilku uzbrojonych po zęby żołnierzy gotowych do oddania strzału za niewinnie wyglądającymi drzwiami.

Narzędzia zniszczenia

W grze, oprócz czegoś w rodzaju maczety, pistoletów, karabinów i karabinów maszynowych, wspomnianej snajperki, wyrzutni rakiet, granatnika i czegoś w rodzaju miotacza ognistych kul, znajdziemy też granaty. Do dyspozycji będziemy mieli nie tylko zwykły granat zaczepny, ale też rozpryskowy (obronny) oraz dwa - różne - gazowe. Jeden z nich wypełniono gazem trującym. Drugi zamiast truć... narkotyzuje. Po zaaplikowaniu dawki owego gazu, wróg dosłownie buja w obłokach. Zamiast stać pewnie na nogach, telepie się na wszystkie strony i nie potrafi przejść po linii prostej. (To działa także na tego, który rzuca, jeśli stoi za blisko!) W takiej sytuacji problemem może się okazać wejście po schodach niezaopatrzonych w barierkę, o oddaniu celnego strzału nie wspominając. Ukłonem w stronę realizmu jest ograniczona liczba broni, jaka w jednym czasie taszczymy na plecach. Często zdarza się, że aby podnieść jakąś giwerę, trzeba wyrzucić inną. Nie sposób też nie wspomnieć o ciężkich karabinach maszynowych, porozstawianych tu i ówdzie zarówno na mapkach SP, jak i MP. Szczególnie w przypadku aren MP mogą się okazać elementem dość mocno urozmaicającym rozgrywkę.

Smaczki...

Oki, miejsce przydzielone na ten tekst powoli się kończy (właściwie to już się skończyło), ale właśnie na deser zostawiłem najlepsze smakołyki. Ich serwowanie zacznę od zwrócenia uwagi na dość ciekawą i w sumie oryginalną animację bohatera. Otóż, gdy rozglądamy się na boki - nie przesuwa się on od razu całym ciałem, drepcząc w miejscu przy choćby najmniejszym ruchu, lecz najpierw przekręca tułów, a dopiero w ślad za nim idą nogi. Efekt ten można zaobserwować głównie w widoku TPP. Z kolei grając w FPP widać, że w zależności od tego, czy celujemy wysoko, czy nisko, zmienia się ułożenie ramion, a tym samym sposób trzymania broni.

W udostępnioną wersję IronStorm grało się całkiem przyjemnie.

Drugą (deserową) potrawą będzie opowieść o tym, co też wyczyniałem, spacerując po bazie. ;) Otóż, wszystko zaczęło się wtedy, gdy na plecach jednego z żołnierzy dostrzegłem wyrzutnię rakiet. Raczej nie było sensu prosić, by pożyczył mi ją na kilka minut, więc zamiast tego zabawiłem się w zdrajcę - zabiłem go i odebrałem interesujący mnie ekwipunek. Długo się nie nacieszyłem, gdyż - po pierwsze - udało mi się zdobyć jedynie dwie rakiety, a po drugie, dość szybko zostałem wyeliminowany. O ile z żołnierzami jakoś sobie radziłem, to gdy przebiegłem koło kuchni, skąd wybiegł kucharz z tasakiem, byłem tak zszokowany tym faktem, że bez mrugnięcia okiem dałem się pociąć. :) No cóż, jeśli w pełniej wersji znajdzie się więcej podobnych smaczków, rozgrywka może być wesoła.

Wrażenia

W udostępnioną wersję IronStorm grało się całkiem przyjemnie. Co prawda, nie wydaje mi się, by był to tytuł, którego pełna wersja zasłuży na dziesięć oczek, ale być może autorzy miło mnie zaskoczą?

PS Jeśli wszystko dobrze pójdzie, za miesiąc wrzucimy na CD demo (duże strasznie i przegrało w tym miesiącu z UT 2003).

ION STORM
- Producent: 4X Studio

LEGION

Inquisitor

Legion to gra nieco zbliżona do Civilization III lub Europa Universalis II. Graficznie bliższa jest jednak starożytnemu Centurionowi, chociaż być może pewna oszczędność w przypadku grafiki to efekt zamierzony, który pozwoli skoncentrować się na taktyce, nie zaś na wizualnych wodotryskach. :)

Legion bazuje na historycznych faktach związanych z powstaniem Imperium Rzymskiego oraz podbojem Europy przez rzymskie legie. Scenariusz i proponowane rozgrywki kampanii niezwykle przypominają te z Europy Universalis II - tam również wybieraliśmy różne nacje, którymi dokonywaliśmy potem podboju Europy. Podczas grania możemy skoncentrować się zarówno na agresji terytorialnej, jak i zabiegach dyplomatycznych. Niezależnie od metody - efekt powinien być ten sam: całkowite podporządkowanie sobie obcych terytoriów oraz miast.







Legion to kombinacja gry turowej i RTS. Walki przebiegają w czasie rzeczywistym, natomiast zarządzanie miastem, wydobycie surowców, dyplomacja i rekrutacja odbywają się w systemie turowym. Podobnie jak w Settlers, tak i tu wyraźnie określono granice poszczególnych państw - odmiennymi kolorami dla każdej nacji. Samo ukształtowanie terenu jest niezmiernie różnorodne: góry, doliny, wielkie połacie puszczy, jałowe obszary, rzeki itd. I nie jest to tylko zabieg o znaczeniu wizualnym. W zależności od typu terenu, jednostki i armie poruszają się po planszy z odmienną prędkością (podobnie jak w HoMM IV).

Wszelki postęp i rozwój cywilizacyjny są ściśle powiązane z ilością zboża, wydobyciem rudy oraz pozyskaniem drewna. W przeciwieństwie do klasycznych RTS-ów, tu nie trzeba wyszukiwać złóż rudy lub zalesionych terenów. W Legionie zajęcie to jest domeną pracującej populacji miasta, a proces przebiega automatycznie.

Zwiększenie wydajności i ilości zapasów dokonuje się tu inaczej. Poszczególne miasta wewnątrz murów dysponują różnego rodzaju i przeznaczenia budynkami. Są to farmy, kopalnie, świątynie, tartaki itd., gdzie przetwarza się dostępne zasoby. Struktury te są mimo wszystko mało wydajne, a zadaniem gracza jest doprowadzić do ich rozwoju i rozbudowy. Podobnie jak w Age of Empires, tak i tu należy rozplanować i postawić poszczególne struktury, a wraz z postępem i rozwojem miasta - fundować kolejne.

Rozbudowa miasta powoduje wzrost populacji i to, że pojawiają się nowe rodzaje jednostek wojskowych. Nadwyżki mieszkańców rekrutujemy i szkolimy. To z nich stworzymy trzon armii, z pomocą której będziemy walczyli. Po wyszkoleniu (co trwa zawsze kilka tur) wojsko zostaje wysłane poza miasto, choć może również stacjonować w mieście. Wówczas zabezpiecza metropolię w razie ataku wroga.

Bitwa przypomina tu rozgrywkę z konsolowego tytułu Takeda. Po pierwsze, plansza taktyczna, gdzie jednostki zaznaczono w sposób symboliczny. Tu możliwe jest grupowanie oddziałów i określenie szyku formacji. Po ustawieniu wojsk oraz wydaniu rozkazów pojawia się ekran bitwy (podobny jak w Centurionie) i dalej walka toczy się automatycznie. Morale wojowników atakowanych przez przeważające siły wroga bardzo szybko spada. Duże straty powodują również zły nastrój wśród tak potraktowanego wojska, co równoznaczne jest z paniką i rozsypką oddziałów. I ten właściwie nieprzewidywalny czynnik sprawia, że każda bitwa niesie ze sobą sporą niewiadomą. Nawet przeważające siły wroga można stosunkowo łatwo rozgromić, o ile oddziały rezerwowe wkroczą na pole bitwy w odpowiednim momencie. Jeże i wyrąbywanie mieczem drogi do dominacji nie jest w twoim stylu, spróbuj własnych sił w dyplomacji. Opcja ta to niemal kopia funkcji z Europy Universalis II. Na ekranie dyplomacji ukazano terytorium gry, gdzie różnymi kolorami zaznaczono granice, jakie odpowiadają terytorialnej władzy nacji. Na początku większość z nich jest nastawiona wobec ciebie neutralnie. I aby zyskać przychylność, musisz zaproponować trybut lub surowce. W każdej chwili możesz też sprzymierzyć się z jakimś państwem, co wzmocni twoją pozycję w regionie.

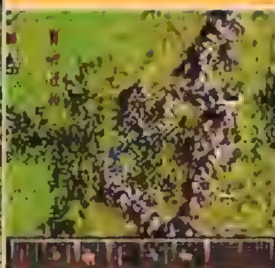
Tytuł z Slitherine Entertainment nie poddaje się jeszcze ostatecznej weryfikacji, bowiem jest to wersja beta, w której nie wszystkie elementy działają czy wyglądają tak jak powinny. Jednak już w tej chwili wydaje się, że graficznie gra nie zyska wiele, a jest to jej najsłabsza strona. Szczególnie ekran bitwy oraz walka wyglądają - delikatnie mówiąc - przeciętnie.

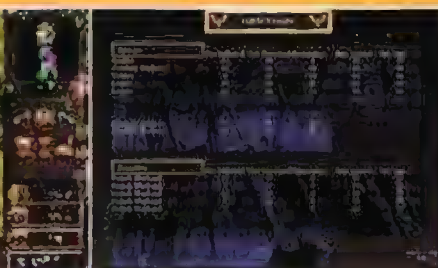
O wiele lepiej prezentuje się warstwa fabularna. W grze rozgrywamy cztery przemyślane i ciekawe kampanie, które pozwalają stanąć zarówno na czele Imperium Rzymskiego, jak i po przeciwnej stronie - plemion barbarzyńskich. Największy kłopot z Legionem to taki, że powstało już wiele podobnych gier, które wydają się o wiele atrakcyjniejsze od tej z Slitherine Entertainment. Czy Legion zyska waszą przychylność, czy przepadnie w otchłani niepamięci - okaże się już wkrótce. CDA

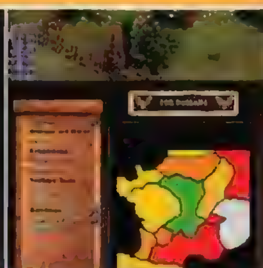
ⓘ Legion

Producent: **Slitherine Entertainment**









Gamewalker

W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie - kto...) i patrzy na nie tak subiektywnie jak tylko można. Zatem niejednokrotnie opinie te i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...

Animal Paradise



Gatunek: sim ■ **Ocena**: 3 ■ **Wymagania**: P3, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB ■ **Główna zaleta**: dzieci uczą się prawdziwego życia :) ■ **Największa wada**: poziom trudności, oprawa audio-wizualna



W skrócie:

Japończycy są dziwni. A ich dzieci to już całkiem. Czy wyobrazacie sobie, że taki mały Japończyk od maleńkości uczy się, jak zarządzać firmą (na przykład ogrodem zoologicznym) - i to bez żadnej taryfy ulgowej z uwagi na wiek? Do tego pokazuje się im, że życie jest brutalne - zwierzaki umierają, a klęski żywiołowe nie oszczędzają niczego i nikogo. Mało? No to wyobraźcie sobie, że taki Japończyk oczekuje po grze surowej grafiki (doprawionej mocno japońskim popem a la czołówki filmów anime). Mężczyźni są z Marsa, kobiety z Wenus, a ich dzieci - chyba - z planety Krypton. Takie przynajmniej refleksje naszły mnie po zapoznaniu się z ww. grą. Zdumiewająca nacja! (Ale gierka, prawdę mówiąc, kiepskawa.)

Auryn Quest



Gatunek: action/RPG ■ **Ocena**: 3 ■ **Wymagania**: PII 450, 128 MB RAM, Win9x/00/ME/XP, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta**: polonizacja, miejscami bardzo ładna ■ **Największa wada**: za prosta, za trywialna



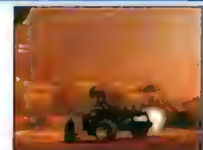
W skrócie:

Gra to miks RPG i przygodówki i bazuje na świecie znanym wam z książki (lub filmu) "Neverending Story"? Mogło być nieźle. Mogło. Niestety twórcy gry elementy "przygodówki" zredukowali do wysłuchiwania dialogów i rozwiązania czterech trywialnych zagadek, zaś elementy RPG. Nie no, jeśli skakanie po platformach (w ujęciu FPP) i zbieranie tytułowych Auryków (kul energii) uznać za RPG - to wtedy gra faktycznie zalicza się do tego gatunku. Co gorsza, całą grę można ukończyć w jeden dzień - i wcale nie trzeba być hardcore'owym graczem. Niezła polonizacja nie wpływa na zmianę werdyktu: "zmarnowana szansa na dobrą grę"!

Bandits: Phoenix Rising



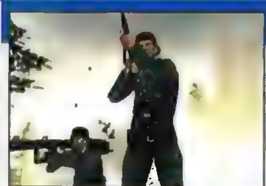
Gatunek: akcja ■ **Ocena**: 9 ■ **Wymagania**: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/Me/Xp, 32 MB akcelerator 3D ■ **Główna zaleta**: grywalność ■ **Największa wada**: realne wymagania sprzętowe



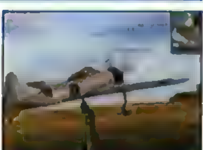
W skrócie:

Huh, Czarny Iwan się podniecił... (uciekaać wszyscy, bez względu na płeć!). Jak dla mnie, troszkę za bardzo go to podkręciło... no, nie powiem - fajna, dynamiczna, nieco brutalna, grywalna, ładnie wygląda. (Nie wierzcie obrazkom, tu ginie gdzieś ich uroda.) Ale 9/10? Hm. Powiedzmy 8. No, chyba ze waszym kultowym filmem jest "Mad Max 2". Wtedy mogę zrozumieć, bo Bandits faktycznie śmierdzi madmaksowymi klimatami gorzej niż szambo w letni pogodny dzień. Ja tam jednak wolę (jak już mowa o postnuklearnej rzeczywistości) pograć w Fallouta...

Battlefield 1942



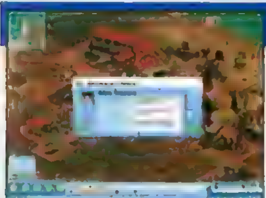
Gatunek: FPP ■ **Ocena**: 7+ ■ **Wymagania**: P2 500, 128 MB RAM, akcelerator: 32 MB z T&L ■ **Główna zaleta**: grywalność ■ **Największa wada**: w singlu takie sobie, graficznie nie powala



W skrócie:

Gra zasadniczo przeznaczona do gry w sieci, choć nie zapomniano i o single playerach. Ale prawdę powiedziawszy, potraktowano ich nieco po macoszemu. Tym niemniej jeśli lubisz duuuże plansze, nie za wielki realizm, systemy broni z II wojny światowej oraz jazdę czołgiem, latanie samolotem, kierowanie ogniem z pancernika tp. - na pewno będziesz zadowolony. A jeśli jesteś nastawiony na grę w sieci, śmiało dodaj do oceny 1-1,5 punktu. Celeron 900 + GF 2 32 + 256 MB RAM + SB live! wystarczyło, by bez problemów grać w 1024 x 768 i w 32-bitowej palecie, z większością parametrów ustawionych na poziom maksymalny i muzyką na 44 kHz w 32 kanałach. Choć na takim konfigu radzę jednak - 800 x 600 i 16-bitową paletę.

Beach Life



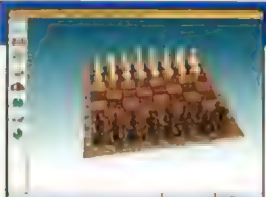
Gatunek: tycoon ■ **Ocena**: 6+ ■ **Wymagania**: PII 450 MHz, 128 MB RAM ■ **Główna zaleta**: poczujemy się jak na wakacjach ■ **Największa wada**: za trudne na zręcznościówkę, za proste na grę ekonomiczną



W skrócie:

Autor recenzji dość mocno pojechał po tej grze. Z jednym wyjątkiem (spolszczenia) uważam, że był zbyt surowy. Nie wiem jak jego - mnie bawiło zarządzanie kolejnymi kurortami. (Nie ukrywam, że ceny piwa obniżałem wszędzie do minimum - proszę brać ze mnie przykład, panowie hotelarze!) Faktem jest, że miałem na głowie mnóstwo rzeczy, które przeszkadzały mi w tym, by napawać się widokiem zgrabnych plażowiczek... ale ja dałbym jej o punkt więcej. I bardzo bym tę grę polecał, gdyby nie skandaliczna (tak!) gdzie niegdzie jakość lokalizacji. Ludzie, ja nie wiedziałem, że można zrobić takie błędy, jakie zobaczyłem w tej grze!!! Toż ci zza Buga zrobiliby to nie gorzej (a na pewno zabawniej). Nie wiem, kto odpowiadał za tłumaczenie Beach Life'a na polski, ale włóczyłbym go końmi po dziedzińcu...

Chessmaster 9000



Gatunek: szachy ■ **Ocena**: 10 ■ **Wymagania**: Pentium II 450 lub AMD K6 3 500, 128 MB RAM, Win 98/ME/XP, DirectX 8.1, wskazany akcelerator ■ **Główna zaleta**: bogactwo opcji i możliwości ■ **Największa wada**: jaka wada?



W skrócie:

Argh... szachy. Wybaczcie - to nie dla mnie. Ci, co stale czytują Gamewalkera, wiedzą, o co chodzi (ZX Spectrum, szewski mat - koszmarne wspomnienia). Więc tylko popatrzyłem z daleka. Ale autor recenzji dosłownie rozpływał się z zachwytu nad liczbą opcji, możliwościami oferowanymi przez program itd. Zresztą ocena jest wymowna. Co poniektórym przypomnę tylko, że ta ocena nie znaczy np. - Chessmaster jest lepszy od Quake 7, który dostanie TYLKO 9+. Oznacza ona, że w swej kategorii (czyli: programów szachowych) Chessmaster 9000 rządzi

Conflict: Desert Storm



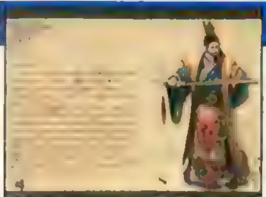
Gatunek: FPP/taktyka ■ **Ocena**: 7 (lokalizacja) ■ **Wymagania**: PII450, 128 MB RAM, 930 MB HDD, Win98/2000/Me/XP, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta**. kompleksowa lokalizacja ■ **Największa wada**: nie ma największej, ale jest parę irytujących babolków



W skrócie:

Amerykanie mówią po polsku? Cóż - co, kto lubi. Ja raczej preferuję lokalizację "filmową" (tzn. z napisami), gdyż polskie głosy psują nastrój, a poza tym rzadko kiedy lektorzy potrafią odpowiednio wczuć się w rolę (tzn. nie przesadzić w żadną stronę). Ci z Desert Stormu niespecjalnie przypadli mi do gustu. Ale ze całość zrobiona jest ogólnie w porządku (czasem trafią się jakieś potknięcia), a lektura instrukcji, mimo dość dużego natężenia złej woli :), nie ujawniła nic, czego można byłoby się czepić... to trzeba powiedzieć, że ogólna jakość polonizacji tej gry jest dobra, a w porywach nawet lepsza. :)

Dragon Throne



Gatunek: RTS ■ **Ocena**: 7 ■ **Wymagania**: PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win95+,W2k+, karta graficzna z 8 MB ■ **Główna zaleta**: duża złożoność ■ **Największa wada**: po co robić kolejny klon AoE?



W skrócie:

Co jest! Sypnęło nagle grami, których akcję osadzono w starożytnych Chinach. DT, Prince of Qin, a niedługo Emperor cośtam, cośtam. :) Moda jaka czy co? Chyba tak, bo jakby akcję DT przenieść z Chin do - powiedzmy - starożytnego Rzymu albo gdzieś w okolice Eufratu, właściwie nie miałoby to większego wpływu na samą grę. Może tylko postacie NIE mówiłyby po chińsku! (Serio - te mówią po chińsku... ale są napisy z tłumaczeniami kwestii.) DT jest IMO klonem AoE, może ciut łatwiejszym niż oryginał. Swoją drogą, chyba też ciut brzydszym klonem. Ale tak całkiem źle nie jest, bo twórcy nie ograniczyli się tylko do powielania i wzbogacili grę paroma - zwykle udanymi - pomysłami, które sprawiają, że gra się całkiem, całkiem...



Fallout 2 PL

- **Gatunek**: cRPG
- **Ocena**: 8 (lokalizacja)
- **Wymagania**: P 90 MHz, 16 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX
- **Główna zaleta**: że w końcu jest po polsku!
- **Największa wada**: że dopiero teraz...



W skrócie:

Fallout - mówta, co chceta: gra-legenda. Fani przygodówek i cRPG po prostu muszą ją mieć, muszą ją zaliczyć. Szczególnie teraz, gdy jest po polsku i po względnie niskiej cenie. Metoda polonizacji (kinowa - czyli napisy) jest - jak dla mnie - najlepsza z możliwych. A jakość - cóż, poza niespolszczonym (whyyy?) intrem i paroma drobnymi babolkami to - złego słowa nie powiem. Nie zagubiono klimatu... A i instrukcja na niezłym poziomie... Choć pełnię satysfakcji osiągniemy dopiero wtedy, gdy sobie drukniemy to, co jest na płytce :). Jak dla mnie: 8+.

Farscape: The Game

- **Gatunek**: 3D akcja/strategia/RPG ■ **Ocena**: 2 ■ **Wymagania**: 300 MHz, 128 MB RAM, wideo 16 MB
- **Główna zaleta**: hm...
- **Największa wada**: zmarnowana szansa...

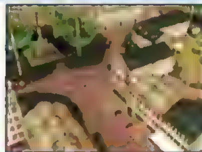


W skrócie:

Mam chęć poplakać w kąciku. Tyle było obietnic, zapowiedzi, "ochania", "achania" i robienia nadziei. Gra bazująca na kultowym (nie u nas!) serialu s.f. Następca X-Coma! Rewelacja! Sensacja! A są... stagnacja, profanacja, frustracja. Czarna rozpacz. Ta trywialne strzelaninka, z grafiką rodem z pierwszego PSX, to ma być następca czegoś takiego jak X-Com?! Ha, ha, ha (ponury śmiech). To już prędzej uwierzę, że jutro zobaczę Duke Nuke'm Forever na sklepowych półkach! Zamknijmy wieko trumny i niech Farscape spoczywa tam w spokoju i na wieczność. Pierwszy rzucę garść ziemi... i na wszelki wypadek na wierzchu położę minę przeciwpiechotną, by nikomu nie chciało się już tego odkopywać, by robić sequela. A tak się napaliłem. :(

Frontline Attack: War Over Europe

- **Gatunek**: RTS
- **Ocena**: 6 ■ **Wymagania**: P2-500, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/XP
- **Główna zaleta**: kilka ciekawych pomysłów
- **Największa wada**: "pachnie" Earth 2150, niektóre elementy wykonano wręcz skandalicznie



W skrócie:

No, polska gra... i wiecie co - nie ma powodów, by się jej wstydzić. Co prawda, za bardzo chwalić też się nie ma czym, gdyż w porównaniu z Sudden Strike 2 FA nie wypada zbyt okazale - nawet mimo że jest w 3D. (Czy aby nie na engine Earth 2150?) Kilka baboli (zachowanie piechoty na polu walki i ogólnie - schematyczna AI wroga) zdecydowanie wpływa na obniżenie grywalności - i tym samym ocenę 6 uważam za uzasadnioną. Grać można - ale nie uważam, by ci, co tego nie zrobią, wiele stracili.

Hard Truck: 18 Wheels of Steel

- **Gatunek**: samochodówka
- **Ocena**: 7 ■ **Wymagania**: 600 MHz, 128 MB RAM, karta wideo 12 MB
- **Główna zaleta**: realizm w oddaniu reakcji kierowcy
- **Największa wada**: grafika tak z 1999 roku...



W skrócie:

Pamiętacie, i lubicie, King of the Road? Marzycie, by kiedyś zasiąść za kółkiem jakiegoś TIR-a? No to gra jest stworzona jakby dla was. Nie jest wprawdzie pozbawiona wad (oprawa graficzna, dziwaczna fizyka jazdy i zderzeń, do tego kiepskawy engine - gra "żabkuje" niekiedy wręcz szkaradanie, nawet na całkiem porządnej konfiguracji). Ale gra ma to "coś" - klimat. Tu, dosłownie, czujesz, jak kleją ci się ślepia po 14-godzinnej "przejażdżce" zatloczonymi trasami... ba, możesz nawet zasnąć za kółkiem, jeśli będziesz za bardzo przeginał z forsowaniem własnego organizmu! (Tzn. prowadzonej przez ciebie postaci kierowcy.) Zatem - raczej dla fanów klimatu niż grafy czy maniaków realizmu. Ale warto...

Hotel Giant

- **Gatunek**: ekonomiczna/sim
- **Ocena**: 4 ■ **Wymagania**: PIII 600, 256 MB RAM, wskazany akcelerator
- **Główna zaleta**: oryginalny temat
- **Największa wada**: przynudza

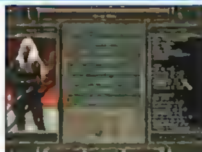


W skrócie:

Nie wystarczy mieć pomysł na grę - trzeba go jeszcze umieć zrealizować. I to tak, żeby się potencjalnym klientom oczy śmiały, a portfel samodzielnie wskakiwał do ręki w sklepie. Niestety tej umiejętności brakło twórcom HG. Symulacja hotelu - pomysł niezły. Ale realizacja przeciętna i nie pozbawiona wad, zaś grywalność... w skali hotelowej (1-5 gwiazdek) dałbym ze dwie. Do tego grafika troszkę już odstaje od standardów - nawet w tym gatunku gier. Tym razem JooWodowi nie wyszło. Nie żeby zaraz kicha - ale nic ciekawego nie spłodzili. Dla mnie 5, 5+ góra. Aha: testowane na - P 1,2 GHz, 256 MB RAM, GeForce2MX i chodziło niczym obsługa w MacDonaldzie

Icewind Dale 2 PL

- **Gatunek**: cRPG
- **Ocena**: 9 (lokalizacja) ■ **Wymagania**: 500 MHz, 128 MB RAM, karta wideo 16 MB
- **Główna zaleta**: zachowany klimat oryginału
- **Największa wada**: są tylko drobne potknięcia stylistyczne



W skrócie:

Ostatnio lokalizowane przez CDP gry można podciągnąć pod dwie kategorie: albo bardzo dobre - albo kiepściutkie. Z zadowoleniem chciałbym zakomunikować, że spolszczenie ID2 bez większego problemu możemy zaliczyć do tej pierwszej grupy. Co prawda, ja sam nie dałbym aż 9 - ale 8 to na pewno. Nie popełniono bowiem żadnych rażących błędów, a napotkane babolki są zwykle z kategorii wagowej koguciej lub góra lekkopółśredniej. Najistotniejsze jest jednak to, że włączając sobie na przemian wersję PL i oryginalną, trudno powiedzieć, która z nich jest tłumaczeniem, a która oryginałem! (Naturalnie zakładamy, że tego nie wiemy od razu. :)) A taka sztuka nie udaje się lokalizatorom zbyt często...

Industry Giant 2

- **Gatunek**: tycoon
- **Ocena**: 7+
- **Wymagania**: PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator: 16 MB
- **Główna zaleta**: złożona, oprawa graficzna
- **Największa wada**: nie chwyta za serce

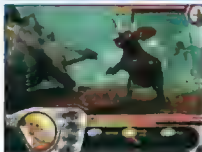


W skrócie:

Heh, druga próba CD-Projektu i JoWoodu, by zainteresować mnie grą ekonomiczną. Powiem tak: wyszło im lepiej niż w przypadku Hotelu Giant, ale nadal nie podpisałbym cyrografu. Grafika, zoomiki, bajerki, złożoność, rozmach - wszystko jest. Problem tylko w tym, że w stareńki Fragile Allegiance (vel K-240 na Amidze) zagrywam się do dziś tak, że mi się łapy trzęsą. A na IG2 patrzyłem życzliwie, ale bez pożądania. Fajna, fajna... tylko dlaczego niekiedy błądzę myślami po zupełnie innych rejonach świata niż te, gdzie dzieje się akcja gry? Nic to, panowie. Do trzech razy sztuka. Idzie wam coraz lepiej, więc nie traćwa nadziei, ludziska. :)

Jurassic Park III: Dinosaur Battles

- **Gatunek**: logiczna/arcade
- **Ocena**: 7
- **Wymagania**: PII 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/ME
- **Główna zaleta**: dinozaury
- **Największa wada**: taka letnia kaszka na mleku



W skrócie:

Popluczyny, choć w sumie nieźle wyglądają, po "Parku Jurajskim". Za pomocą manipulacji kodem DNA (czyli czegoś w rodzaju DNA-TETRIS!) tworzymy "strasznego jaszczura", który walczy z kolejno napotkanymi stworami, ucząc się przy tym nowych technik walki, nabierając inteligencji itd. Brzmi zachęcająco? Ale nie liczcie na jakiś jaszczurzy Mortal Kombat. Gra adresowana jest do osób poniżej 10 roku życia, stąd zero tu brutalności, nieco cukierkowata grafika itd. Grać się da, nie powiem... ale jest tyle innych interesujących gier. Prawda? A w ostateczności można po raz n-ty obejrzeć "Jurrasic Park" - szczególnie zaś scenę gdy 11-letnia hakerka włamuje się do systemu pod Uniksem... Aha - od wystawionej przez autora oceny odejmij 1pkt - jeśli masz więcej niż 10 lat, a potem 1pkt za każde kolejne 3 lata... (Mi wyszło -56, co jest oceną nieco zbyt surową...)

Largo Winch

- **Gatunek**: przygodowa
- **Ocena**: 7
- **Wymagania**: PII 350, 128 MB RAM, karta graficzna z dopalaczem 3D
- **Główna zaleta**: wciągająca i ciekawa
- **Największa wada**: liniowa akcja



W skrócie:

I znów trafiła się przygodówka (co prawda, wzbogacona elementami zręcznościowymi), która powinna zadowolić nawet starych fanów gatunku. Nie jest to może ekstraklasa... ale na pewno czołówka I ligi. Lojalnie uprzedzam tylko, by nie zniechęcać się tym, że początkowo gra jest... PROSTA. (A nawet kretyńsko prosta.) Bowiem autorzy z każdą chwilą zwiększają poziom trudności zagadek! I prawdę powiedziawszy, niekiedy z tym przesadzają... poza tym miło - dla odmiany - wcielić się w faceta, a nie kolejny klon April Ryan. Tym bardziej że jest przystojny i bogaty jak jasna cholera.



Nancy Drew: Secret of Scarlet Hand

- **Gatunek**: przygodówka
- **Ocena**: 3
- **Wymagania**: P II 350, 128 MB RAM, akcelerator
- **Główna zaleta**: zmusza do logicznego myślenia
- **Największa wada**: bez jaj, bez ognia...



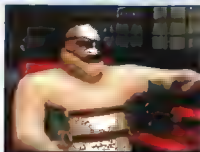
W skrócie:

Tytułowa Nancy Drew to jedna z postaci, jaka wrosła w umysły ludzi Zachodu, a u nas, za żelazną kurtyną, jest tylko pustym dźwiękiem. (Kto z was kojarzy Gilligana (tego od Wyspy Gilligana) czy Lucille Ball (I love Lucy) - no kto? A dla "onych" to postacie równie pełnokrwiste jak James Bond czy Janek z "Czterech pancernych". Kim jest Nancy? To kobieta (czasem nastolatka) detektyw, której przygody opisano w blisko 200 książkach. Zrobiono też sporo gier komputerowych z Nancy w roli głównej. Ta, która dotarła do naszej redakcji, nie budzi jednak zachwytu. Dużo edukacji, siermiężna grafika i oprawa dźwiękowa, zerowa ilość animacji - nie, Nancy, dla nas idolem nie będziesz. Przynajmniej tym razem.



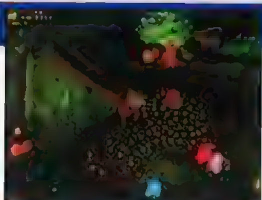
No One Lives Forever 2

- **Gatunek**: FPP
- **Ocena**: 10 ■ **Wymagania**: P 3500, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB
- **Główna zaleta**: Cate Archer :), humor, grywalność
- **Największa wada**: że się kończy...



W skrócie:

Seksowna Kasia powróciła - i to jest powrót triumfalny. Coś niczym reklama proszku do prania: więcej humoru, broni, gadżetów, zabawy, seksapilu i wymiata bez namaczania, pozostawiając higieniczną biel przed oczyma zachwyconych graczy. NOLF 2 to może nie arcydzieło, jeśli idzie o engine czy efekty, tekstury itd. Ale gdy pomówimy o grywalności, klimacie i tzw. feelingu - niewiele shooterów może iść z n m w zawody. Producenci NightFire'a pewnie już nerwowo obgryzają paznokcie - James będzie miał poważne problemy, by pokonać Cate. Jak to mówią: "from Cate with playability... and NightFire is not enough?". Zapowiada się emocjonujący pojedynek!



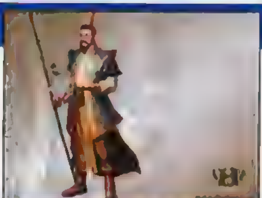
Pac-Man All-Stars

- **Gatunek**: arcade
- **Ocena**: 6+
- **Wymagania**: II 266, 32 MB RAM, CDx8, WIN 98/Me/XP
- **Główna zaleta**: stary dobry Pac-Man + nowe pomysły
- **Największa wada**: tak, to znowu Pac-Man :)



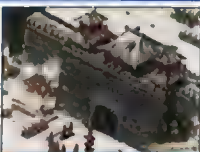
W skrócie:

Zawsze jestem w kropce, gdy mam coś napisać o grze, którą i tak wszyscy znają. Bo cóż mogę odkryć na temat n-tego klonu Pac-Mana? Może tylko to, że autorzy starali się tchnąć nowego ducha w tę grę, dodając np. cztery postacie do wyboru (rodzinka Pac-Mana), wprowadzając rozmaite tryby rozgrywki i troszkę na siłę starając się maksymalnie uatrakcyjnić wizualnie kolejne plansze. I w sumie wyszło im to o tyle, że granie w tę gierkę nie było stratą czasu i czynilem to bez żadnego przymusu. Ale należy też pamiętać, że w takie tytuły gra się fajnie, ale krótko. Na deszczowy weekend może być.



Prince of Qin

- **Gatunek**: action/RPG
- **Ocena**: 7
- **Wymagania**: P II 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, akcelerator z 8 MB
- **Główna zaleta**: ogólnie ładnie zrobiona i ciekawa gra
- **Największa wada**: usterki grafiki, dziwna angielszczyzna



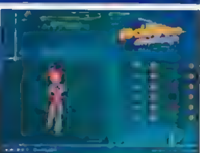
W skrócie:

No i proszę - druga zrobiona przez Chińczyków gra (to słychać) :)), osadzona w ichnich realiach - ba, bazuje nawet na historycznych wydarzeniach. Ogólnie - da się lubić, choć można by mieć zastrzeżenia do niektórych elementów grafiki (pikselowate zbliżenia, animacje i wygląd części stworów). Osoby dobrze znające angielski i powszechnie stosowaną terminologię 'erpegową" będą miały niezły ubaw, wsłuchując się w angielszczyznę, jakiej używają postacie w grze. Należy jednak podkreślić, że kilka dobrych pomysłów (vide: system żywiołów, oparty zresztą na chińskiej tradycji) sprawia, że gra - choć nieodkrywcza - wnosi pewną rześkość do umysłów graczy.



Scooter Challenge

- **Gatunek**: wyścigi
- **Ocena**: 1
- **Wymagania**: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator
- **Główna zaleta**: nikt nie zmusza do zakupu
- **Największa wada**: że wyszła



W skrócie:

Ocena mówi sama za siebie. Jeśli lubisz gry brzydkie, niegrywalne, infantylne albo po prostu jesteś księdzem i nie wiesz, co zadawać wiernym jako pokutę - gra Scooter Challenge to coś, co polubisz. Jedyną jej zaletą jest oryginalność - chyba nikt jeszcze nie robił wyścigów hulajnogi. Chociaż - może to i dobrze? Jeśli ktoś - przez pomyłkę - zdecydowałby się ją kupić (bądź dostał w prezencie - ale to już chyba od zaciekłego wroga), na szczęście przejść ją można w niecałą godzinę. Choć i tak lepiej przeznaczyć ten czas na coś bardziej emocjonującego. Na przykład gapić się na pustą ścianę.



Sniper: Path of Vengeance

- **Gatunek**: FPP
- **Ocena**: 3 ■ **Wymagania**: PIII 850 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/XP
- **Główna zaleta**: na pewno mogła być gorsza
- **Największa wada**: że zrobili ją Polacy :(



W skrócie:

No, nieee... znowu skaszaniona polska gra. :(Kiedyś miała się nazywać Rat Hunt i zostać ambitną próbą połączenia FPP z elementami RPG. Skończyło się na dość żałosnej rozwalance FPP, z grafiką rodem sprzed pięciu lat i żałosnymi próbami "ujajenia" gry polsko-blokerskimi akcentami. No cóż, twórcom Franko udało się "ożenić" paskudną grafę i kretyński humor w sposób, w jaki - po pierwsze - to nie przeszkadzało, a po drugie - bawiło. Twórcom Snajpera powiodło się inna sztuczka: grafika bawi, a humor i polskie akcenty przeszkadzają. A czasem wręcz zawstydzają. Panowie - nigdy więcej tego nie róbcie. Przecież można sprzątać ulice, zbierać złom czy uczyć dzieci w szkole... dla mnie 2 - to góra, a uwzględniwszy jeszcze wymagania sprzętowe - 1/10. Amen



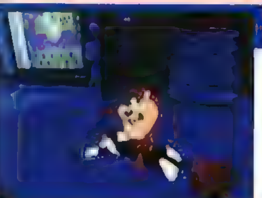
Stuart Little 2

- **Gatunek**: zręcznościówka
- **Ocena**: 3
- **Wymagania**: PII 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX 8.1 Windows 98/Me/XP
- **Główna zaleta**: szybko się kończy
- **Największa wada**: wszystko?



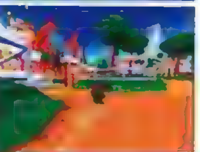
W skrócie:

Trudno mi sobie wyobrazić bardziej infantylny i banalny film niż "Stuart Malutki". Idiotyczna fabuła, nachalne moralizatorstwo (tym razem Hollywood wziął się za tolerancję i propagowanie jej wśród nieletnich) i ogólny bezsens kontrastują z... sukcesem komercyjnym, który miał miejsce w przypadku filmu z myszą w roli głównej. Do kin wchodzi druga i na pewno nie lepsza część, do mnie zaś trafiła gra o tej samej tematyce. Jak się okazuje, programiści dostosowali się do poziomu filmu - słowo "nędza" dobrze grę podsumowuje. Stuart w wydaniu komputerowym to gra z archaiczną grafiką, bez fabuły i na domiar złego wyzuta z grywalności. Jedynym jej plusem jest to, że można ją szybko ukończyć i zapomnieć. Jak dla mnie 2/10 albo nawet jedynka - McDrive miał dobre serce.



TAZ Wanted

- **Gatunek**: arcade
- **Ocena**: 8+ ■ **Wymagania**: PIII 500, 64 MB RAM, Win98/00/ME/XP, akcelerator 16 MB
- **Główna zaleta**: humor, luz, grywalność!
- **Największa wada**: praca kamer



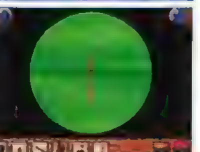
W skrócie:

Lubię kreskówki Warner Bros., ale nie przepadam za grami zrealizowanymi na ich motywach. Zwykle bowiem ginie gdzieś klimat oryginału, a pozostają tylko mniej lub gorzej animowane postacie kreskówek, miotające się po lepiej lub gorzej zaplanowanej planszy. Na szczęście jednak czasem trafiają się wyjątki od tej reguły. TAZ (czyli Diabeł Tasmański) zrobiony jest z wdziękiem i humorem, cieszy oczy grafiką, a gęba gracza sama rozdziawia się w szerokim uśmiechu. Co więcej, choć to gra zręcznościowa, wymaga także myślenia i pozbawiona jest chamskiej brutalności, występującej np. w Tom & Jerry in Fist of Furry. Doskonała rzecz do grania dla całej rodziny..



Varmint Hunter

- **Gatunek**: symulator polowania
- **Ocena**: 3+ ■ **Wymagania**: P360, 64 MB RAM, Win 9x/XP/ME, akcelerator
- **Główna zaleta**: muzyka w menu głównym!
- **Największa wada**: że tylko jedna taka muzyczka jest...



W skrócie:

Aaaaa... tego jeszcze nie było. Polowanie na świstaki, wiewióry, a nawet (ale uwaga, to może was przyprawić o palpitację serca!) na... KOJOTY! Emocje gwarantowane. Taki świstak może przecież zawinąć was w te papierki, a kojot obsikać wasze buty, złoczyńca... faaascynującyyy. Ziew... rzuciłbym tą plytką o ścianę, gdyby nie to, że wcześniej puszczałem nią kaczki na Odrze. I gdyby nie doskonały (ale bardzo krótki) motyw przewodni, który idealnie pasuje mi do gry Desperados, dałbym z czystym sumieniem jedynkę. (Znacie moją sympatię dla symulatorów polowań...) Ale ta melodia zwiększyła w moich oczach o 100% atrakcyjność gry - więc dam dwójkę. I zaraz znowu zainstaluję Desperados, jak ja mogłem zapomnieć o tej grze. Za jej przypomnienie dodam VH plusik do dwójki. Zatem: 2+!

HURTOWNIA PLAY.COM.PL

PLA CENTRUM

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

…TERNET www.PLAY.com.pl

PROMOCJE

ZAMÓWIENIA PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

NOWOŚĆ - zamów SMS-em



PROMOCJE

HEROES CHRONICLES COMPLETE SAGA 29zł

HEROES OF MIGHT&MAGIC COMPLETE 59zł 29zł — Pakiet (4CD): Heroes MM III (PL), Shadow of Death (PL), Armageddon's Blade (PL)

WOODY WOODPECKER 79zł 19zł

OFFROAD 79zł 19zł

INDUSTRY GIANT 2 99zł 89zł

BG 2 + … 99zł 54zł

TROPICO 99zł 49zł

MAFIA 99zł 89zł

NOWOŚCI

CONFLICT: DESERT STORM 99zł 79zł

PUSTYNNA BURZA gra akcji z widokiem z pozycji trzeciej osoby, to niezwykły realizm, zaskakujące zwroty akcji i niebezpieczne misje nie tylko w otoczeniu piasków pustyni, ale i w warunkach miejskich

NFS HOT PURSUIT 2 139 124zł PREMIERA 5.11.2002

SIMS ZWIERZAKI 78zł 72zł

FIFA 2003 139 124zł PREMIERA 5.11.2002

LORDS OF THE RINGS PS2 219 195zł PREMIERA 5.11.2002 GRA NA KONSOLĘ PS2

MODI & NANNA 48zł 45zł

Gra przygodowo-zręcznościowa dla dzieci
- 24 pełne poziomy
- przepiękna grafika 3D
- niesamowite postacie i przerażający przeciwnicy
- płynna i dokładna animacja
- prosty i intuicyjny system sterowania

BATTLEFIELD 1942 129 114zł

ICEWIND DALE 2 99zł 89zł

AFRICAN SAFARI

Polowanie na Afrykańskim Safari
14 gatunków dzikich zwierząt do upolowania
14 lokacji polowań
360 stopni pola widzenia
SKLEP kup wszystko co będzie Ci potrzebne do wyprawy: broń, ubiór, naboje, leki itd
Za każdy upolowany okaz dostaniesz wysokie wynagrodzenie, za które będziesz mógł dokupić swój ekwipunek

19zł

CELUJ I STRZELAJ — 14 GATUNKÓW — 360° WIDOK

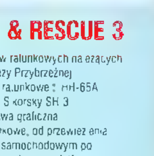


SEARCH & RESCUE 3

Symulator śmigłowców ratunkowych na rządowych do Amerykańskiej Straży Przybrzeżnej
- Pilotuj trzy maszyny ratunkowe: HH-65A Dolphin, BK117 C-1 i Sikorsky SH 3
- Trójwymiarowa oprawa graficzna
- Rozmaite akcje ratunkowe, od przewiezienia rannych w wypadku samochodowym po ewakuację personelu z płonącej platformy wiertniczej
- Realistyczne warunki atmosferyczne, loty w różnych warunkach pogodowych

19zł





…NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

…GAME MAKER	64 zł
…E VENTURA	65 zł
…S PIRAT BARL… 2 (PL)	47 zł
…CAN SAFARI	19 zł
…E C-WONDER	64 zł
…ENT GUNBARZ	20 zł
…MATA (PL) 2 CD	18 zł
…LINE TYCOON … (PL)	74 zł
…PORT	46 zł
[illegible]	45 zł
[illegible]	34 zł
…N NATIONS (PL)	20 zł
…N NATIONS 2 + … PODKŁ.	48 zł
…N VS PREDATOR	44 zł
…N VS PREDATOR … (PL)	89 zł
[illegible]	89 zł
… EXTREME	74 zł
…ANCI	19 zł
… SCD (PL)	85 zł
…ANTIS 1 (PL)	20 zł
…ANTIS 2 (PL)	26 zł
…ANTIS 3 (PL)	74 zł
…ACK SOLACE	59 zł
…N QUEST (PL)	60 zł
…DURS GATE 1 … 11 2002	29 zł
…DURS GATE SAGA … CD (PL)	89 zł
…DURS GATE 2 + … (PL)	54 zł
…RE REALMS	45 zł
…T FIELD 1942	114 zł
[illegible] (PL)	114 zł
… UP A MILLIONAIRE 2 (PL)	19 zł
…CK & WHITE	53 zł
…OD OMEN 2	124 zł
…AN SWORD …	26 zł
…E 3000 (PL)	74 zł
… RENEGADE	114 zł
… 2 (PL)	89 zł
… + LIGA PL	29 zł
…MASTER	64 zł
…RACJA 2 … ZABU (PL)	48 zł
…RACJA 3 … 2002	89 zł
… COMBAT	64 zł
…MAN … (PL)	10 zł
…MAL … (PL)	20 zł
…MORE … 2 (PL)	44 zł

COLOBOT (PL)	44 zł
COMBAT MISSION (PL)	74 zł
COMMANCHE 3	39 zł
COMMANCHE 4	69 zł
COMMANDOS 2	55 zł
[illegible]	29 zł
[illegible] (PL)	20 zł
CRAZY TAXI	69 zł
CROC 2	74 zł
CULTURES 2 (PL)	28 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
[illegible]	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK 11 02	29 zł
[illegible]	39 zł
DELTA FORCE 2	39 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	69 zł
DESERT STORM (PL)	79 zł
[illegible] COMMANDO (PL)	89 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DIABLO 1	46 zł
DIABLO 1 + PAN ZNISZCZENIA (PL)	69 zł
DIABLO 2 + PAN ZNISZCZENIA (PL)	89 zł
[illegible] (PL)	75 zł
[illegible] 2 (PL)	89 zł
[illegible]	25 zł
[illegible]	89 zł
DRACULA 1 (PL) 10-2002	29 zł
DRACULA 2 (PL)	46 zł
DRAGON THRONE (PL)	25 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	74 zł
[illegible]	13 zł
[illegible]	145 zł
EARTH LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
[illegible] (PL)	46 zł
ECHELON WIND WARRIORS 11 02	74 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
[illegible]	74 zł
[illegible] (PL)	114 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL)	26 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	74 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	15 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 (PL)	89 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł

F1 2001	114 zł
F-22 LIGHTNING 3	42 zł
F-22 RAPTOR	42 zł
FACE FACTORY	29 zł
FALLOUT 1	[illegible]
FALLOUT 2 (PL)	20 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	34 zł
[illegible]	45 zł
[illegible]	49 zł
[illegible] (PL)	29 zł
[illegible]	44 zł
FIFA 2001	63 zł
FIFA 2003 05-11-2002	124 zł
[illegible]	114 zł
[illegible]	32 zł
[illegible]	165 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	[illegible]
FREESPACE 2 (PL)	29 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	69 zł
[illegible]	39 zł
GANGSTERS 2	14 zł
[illegible] (PL)	59 zł
[illegible]	46 zł
[illegible] (PL)	63 zł
GHOTIC (PL)	54 zł
GIANTS (PL)	20 zł
[illegible] (PL)	34 zł
GLUPIO Z KOSMOSU (PL) 4CD	26 zł
[illegible] (PL)	19 zł
[illegible] (PL)	19 zł
GOTO BRIDGE 2	69 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	64 zł
[illegible]	69 zł
HALF LIFE GENERACJA 2.0	114 zł
HALF LIFE + COUNTERSTRIKE	45 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)	53 zł
HARRY POTTER KOMNATA T. (PL)	124 zł
[illegible]	54 zł
[illegible]	29 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	69 zł
[illegible]	29 zł
HITMAN 2	114 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	64 zł
[illegible] (PL)	45 zł
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
HOTEL GIANT (PL) 11-2002	74 zł
[illegible]	74 zł
[illegible]	[illegible]

HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2 (PL)	74 zł
HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL)	55 zł
[illegible] POLOWANIE NA LASU (PL)	35 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	89 zł
ICEWIND D. + HEART OF THE WIN…	55 zł
& 2	59 zł
[illegible]	89 zł
JA JESTEM (PL)	59 zł
[illegible]	19 zł
JAGGED ALLIANCE 2 & BUSS (PL)	20 zł
KANGUREK KAO (PL)	10 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	10 zł
KNIGHTS AND PEASANT REBELL	12 zł
KOZACY (PL)	89 zł
[illegible]	14 zł
KRZYŻACY (PL)	29 zł
[illegible]	19 zł
[illegible]	20 zł
[illegible] (PL)	27 zł
LEGION (PL) 15-11-2002	45 zł
LEGO CREATOR (PL)	45 zł
[illegible]	114 zł
[illegible]	29 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
[illegible]	64 zł
[illegible]	47 zł
[illegible] PS	195 zł
MAFIA (PL) 30-10-2002	83 zł
MASTER OF ORION 3	89 zł
MAX PAYNE (PL) + PODKŁADKA	69 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	47 zł
[illegible] OF HONOR	114 zł
MEDAL … TOTAL WAR	145 zł
MEGARACE 3 (PL)	19 zł
MICRO COMMANDOS	74 zł
[illegible] RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	20 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL) + MM8	83 zł
MODI & NANNA	45 zł
MORROWIND 15-12-2002 (PL)	69 zł
MORTAL COMBAT 4	35 zł
[illegible]	19 zł
MOTO RACER 3	114 zł
MYST 3 EXILE (PL)	39 zł
MYTH 3 (PL)	64 zł

NASCAR 2002	69 zł
[illegible]	35 zł
[illegible]	44 zł
[illegible]	124 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL) 11 02	114 zł
[illegible]	119 zł
NOWE SZATY KRÓLA (PL)	47 zł
[illegible] (PL)	19 zł
[illegible] (PL)	19 zł
[illegible]	25 zł
[illegible]	74 zł
OPER. FLAS. RESISTANCE (PL)	54 zł
OPERATION FLASHP. MISJE (PL)	23 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	54 zł
[illegible]	20 zł
PANZER ELITE SE (PL)	28 zł
[illegible]	48 zł
[illegible]	42 zł
PARADISE CRACKED	59 zł
PARTNERS (PL)	59 zł
[illegible]	55 zł
PHANTASMAGORIA 2	[illegible]
PORTUS PAN (PL)	74 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	48 zł
PIZZA SYNDICATE (PL)	20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	65 zł
PLANETA MAŁP (PL)	45 zł
POMPE (PL)	20 zł
POOL OF RADIANCE (PL)	69 zł
PRO RALLY 2001 (PL)	24 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	59 zł
QUAKE 2	38 zł
QUAKE 3 ARENA	49 zł
QUAKE 3 GOLD	139 zł
QUAKE 3 TEAM ARENA	35 zł
[illegible] (PL)	48 zł
RAILROAD TYCOON (PL)	32 zł
[illegible]	45 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	46 zł
[illegible]	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
[illegible]	46 zł
RAYMAN M (PL)	64 zł
[illegible] (PL)	24 zł
RED ALERT 2	69 zł
RED ALERT 2 + RED 1	79 zł
[illegible]	74 zł
[illegible] (PL)	19 zł

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	109 zł
[illegible]	29 zł
[illegible]	25 zł
RADA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
[illegible] (PL)	10 zł
SCREAMER 2	20 zł
SCREAMER RALLY (PL)	20 zł
SEA DOGS (PL)	43 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SERIOUS SAM	33 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	65 zł
SETTLERS 2 (PL)	20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	55 zł
SETTLERS 4 + … (PL)	89 zł
[illegible]	64 zł
[illegible]	45 zł
[illegible] (PL)	48 zł
[illegible]	114 zł
[illegible]	114 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	89 zł
[illegible]	32 zł
SIM CITY 3000 (PL)	37 zł
SIMS (PL)	83 zł
[illegible]	74 zł
SIMS DELUXE (SIMS + ŚWIATOWE)	114 zł
[illegible]	74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	55 zł
SIMS WAKACJE (PL)	74 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	72 zł
[illegible] (PL)	74 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	155 zł
SONIC 3D (PL)	47 zł
SOUL REAVER 2	114 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	155 zł
[illegible]	45 zł
[illegible]	74 zł
[illegible]	48 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	155 zł
[illegible]	45 zł
[illegible]	19 zł
SUDDEN STRIKE FOREVER (PL)	74 zł
SYBERIA (PL)	74 zł
[illegible]	49 zł
SZACHY 00 (PL)	19 zł
ŚWINKIE (PL)	19 zł
TARZAN DISNEY	24 zł
TAXI DRIVER (PL)	25 zł
TEAM FACTOR	89 zł

TENNIS MASTERS SERIES	34 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	20 zł
THE THING	114 zł
THIEF 2	27 zł
TOCA	20 zł
TOCA 2 (PL)	20 zł
TOMB RAIDER 3	32 zł
TOMB RAIDER 4 + THE LAST REV	74 zł
[illegible]	114 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	63 zł
TONY H. PRO SKATER 3	139 zł
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	38 zł
[illegible]	19 zł
TOTAL IMMERSION RACING 12 02	89 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	20 zł
TRAINZ (PL) 15-11-2002	45 zł
TRIBES 2	46 zł
TROPICO (PL)	49 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA (PL)	49 zł
TWIERDZA KRUCJATA (PL)	46 zł
TWIERDZA (PL)	69 zł
TZAR (PL)	20 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THORN REV	109 zł
[illegible]	[illegible]
VAMPIRE	46 zł
VIRTUA TENNIS	69 zł
WAR COMMANDER (PL)	89 zł
WARCRAFT + BATTLE NET	44 zł
WARCRAFT 3 (PL)	114 zł
WARIO (PL)	19 zł
WARLORDS BATTLECRY 2	59 zł
[illegible]	45 zł
WATCHMAKER	19 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WIGGLES (PL)	39 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WOODY WOODPECKER (PL)	19 zł
WORLD WAR 3 (PL)	49 zł
WORMS BLAST (PL)	45 zł
WORMS W. PARTY + KOSZULKA	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	10 zł
[illegible]	19 zł
[illegible]	69 zł

NOWOŚĆ •
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY
ZAPOWIEDŹ
GRA NA PLAYSTATION 2 — PS

NISKA CENA

3D BLITZ 19zł

DZIKIE GĘSI 9,90zł

9,90zł WIELKIE POLOWANIE

19zł RALLY CHAMPION (PL)

19zł ANG. ETEACHER 3.0

9,90zł POLOWANIE NA INDYKI

9,90zł CZŁOWIEK GÓR

9,90zł

9,90zł

9,90zł

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Wymienione tytuły jeszcze nie ukazały się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz: paczkę dostarczysz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej • dostaniesz pełną oryginalną grę w profesjonalnym opakowaniu.

ZAPOWIEDZI

MORROWIND 99 89zł PREMIERA 15.12.2002

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC 139 124zł PREMIERA 24.11.2002

NEVERWINTER NIGHTS 129 114zł PREMIERA: 21.11.2002



HEGEMONIA 65 59zł PREMIERA 5.11.2002



GATUNEK: FPP

BATTLEFIELD 1942

Mac Abra

Jak wynika z prognoz kreatorów mody, II wojna światowa nadal jest na fali w środowisku developerskim. Wypada się pojawić w tym towarzystwie z kilkudniowym zarostem na okopconej bitewnym dymem twarzy, w zakurzonych wojskowych buciorach, przepoconej bluzie battledresu i z dyndającą u pasa parabelką czy coltem, pogwizdując obowiązkowo Lili Marlen oraz pachnąc Eau de Samogon, z lekką nutką dekadencji lub spalonej w gazetowym skręcie machorki. (Uwaga, snobi! Noszenie kilku zdobycznych zegarków ręcznych naraz jest już, zdaniem Yves Saint Laurenta, ab-ssso-lut-nie passe, podobnie hełmy z siatką maskującą i maski pe-gaz!)



O tyle to dziwne, że (takie przynajmniej mam wrażenie) reszta świata zmierza w zupełnie innym kierunku. Modne jest wybaczanie, pojednanie, zapominanie i ostudzanie dawnych emocji. Nawet w naszym wybitnie męczensko-wspominkowo-jękliwym kraju rocznice: 1 września (klęska! A tę lubimy świętować, oj, lubi-



Battlefield 1942 to pięć gier w jednym - możliwość korzystania z wielu pojazdów jak w Codename Eagle; rozległe mapy jak w Tribes; klasy postaci niczym w multiplayowym Wolfensteinie. A sama rozgrywka nieco a la Counter-Strike. Klimat zaś momentami przypomina ten z Medal of Honor. A wszystko osadzono w realiach II wojny światowej. Prawdziwie wybuchowy koktajl Mołotowa dla fanów gier FPP!

Dużo dobrej zabawy, ale niewiele prawdziwych emocji

my) i 8 maja (zwycięstwo - ale i tak klęska!), obchodzone są bez dawnej pompy. A filmy wojenne (te serious, a nie bajeczki w stylu "Parszywa dwunastka" czy "Brudny Harry spotyka Himmlera, epizod 3: Harry und Helmut trinken guten wermut") emitowane są od wielkiego dzwonu.

★ Wichry wojny ★

Wszelako świat twórców gier żyje własnym rytmem i obowiązują tam inne prawa - np. zamiast powszechnego ciążenia obowiązuje prawo zaspokajania popytu. A to głosi, że póki coś się dobrze sprzedaje, to jest eksploatowane. Zatem, mam takie przeczucie, Second World War przetrwa na naszych komputerach jeszcze z 20 lat - zanim zastąpi ją III wojna iracka czy inna Amerykańska Krucjata Antyterrorystyczna przeciwko San Marino.

oć gier z gatunku FPP o II wojnie światowej powstało sporo, większość z nich zrobiona jest (co zdumiewające!) starannie i z rozmachem. Return to Castle Wolfenstein czy Medal of Honor to chyba przekonywujące argumenty na potwierdzenie tych słów? Inna rzecz, że tytuły te (jak i masa rozmaitego FPP-WWII-low_budget plebsu), mimo prób maksymalnego "wzbogacenia" grafiki, muzyki itp. w warstwie fabularnej ograniczają się do wytartego, niby jedyne spodnie dżokeja z 10-letnim stażem, schematu jeden szlachetny kontra wielu złych.

★ Najdłuższy dzień ★

Battlefield 1942 nie jest jednak typowym FPP shooterem z oklepaną jak gęba Michalczewskiego po ostatniej walce fabułą. Przede wszystkim nie należy tylko do gatunku shooterów. Uprzedzę od razu tych, którzy oczekują czegoś w klimatach Operation Flashpoint - to też nie to, porzućcie wszelką nadzieję, którzy w to (za)gracie. Ale jeśli ów tekst śledzą oczami ci, którzy cenią Counter-Strike'a, czy ci, co strawili długie godziny na graniu w Tribes, lub podobała się im jazda czołgiem w C&C Renegade... To radzę nie przejmować się tym, że recenzja długa jak cholera - gwarantuję, że warto doczytać do końca.

Zanim jednak powiem coś więcej o samej grze, niech będzie mi dane rzec co nieco o jej twórcach oraz ich poprzednim dziele. Wbrew pozorom nie nabijam tu paru złotych więcej wierszówki na luźnej dygresji - obie gry bowiem mają wiele wspólnego. Kojarzycie tytuł Codename Eagle?

Dla ludzi obeznanych z gatunkiem FPP wszystko powinno się teraz stać jasne. Tak jest, to właśnie Digital Illusion stworzyło tę grę - jakieś 2-3 lata temu. (Jak ten czas szybko mija...) Dzieło to stosunkowo szybko przeminęło z wiatrem. A szkoda. Bo raz, że osadzono ją w alternatywnej wersji historii (ściślej: I wojny światowej)! Po drugie (i ważniejsze!), zainaugurowało podgatunek gier FPP na Zachodzie zwany Vehicular Shooter. A znaczyło to tyle, że oprócz ganiania po planszy na własnych nogach, gracz mógł bez problemu wykorzystywać rozmaite pojazdy: od motocykli, przez samochody pancerne, czołgi, samoloty myśliwskie i bombowe, zeppeliny, okręty wojenne... imponujące, nieprawdaż?

★ Na Zachodzie bez zmian? ★

n sam pomysł - czyli możliwość wykorzystania najrozmaitszych pojazdów bojowych, tyle że w dużo większej liczbie i tym razem NIEMAL historycznym otoczeniu - leży u podstaw Battlefield 1942. Drugim kamieniem węgielnym tej gry jest to, że nastawiano się tu głównie na rozgrywki sieciowe. Ale (za co dzięki programistom!) nie zapomniano i o fanach relaksu w pojedynkę. (Nie myślę tu o seksie, świntuchy! :)) Przyznać mimo to muszę, że granie w Battlefield 1942 wyłącznie w trybie single player przypomina jazdę samochodem sportowym maksymalnie na trzecim biegu. A że wózik dynamiczny, to i na trójce można się nieźle rozbujać.

Fakt faktem, że single playerowców twórcy nie rozpieszczają. Zaledwie nieco ponad 15 misji (każdą można rozegrać po stronie aliantów lub państw Osi) to nie za wiele... Co gorsza, kampania to... te same misje, tyle że odtwarzane w określonej przez komputer kolejności! Buuu. Ale cieszmy się, bracia "bezinternetowcy" i "nolanowcy" z tego, co mamy.

Na otarcie łez mogę jeszcze obiecać i to, że podczas gry w solo NIGDY nie będziecie dwa razy grali dokładnie w tę samą misję. Autorzy odpuścili sobie całkowicie skryptową AI - alleluja! A to oznacza, że boty sterowane przez komputer zachowują się nieprzewidywalnie. Nie ma, że po przekroczeniu magicznej "cienkiej czerwonej linii" nagle (i za każdym razem!) zza najbliższego węgła wyskakuje pluton Niemców albo (co mnie strasznie wpieniało w MoH) jeśli wszyscy towarzyszący nam żołnierze mają zginąć - zginą, choćbyś stawał na głowie, by temu zapobiec.

Co więcej, nie przewidziano miejsc, gdzie nie mógłbyś wejść, rzeczy, której nie podobna zrobić itp. (o ile jest to możliwe w realnym świecie). I choć nie mogę powiedzieć, by sterowani przez komputer żołnierze porażali inteligencją (zasada jest prosta - im więcej ich na planszy, tym głupszy każdy z osobna), reagują wcale nie gorzej niż większość poborowych po 3-miesięcznym szkoleniu. Pod ostrzałem padają plackiem i odpowiadają ogniem. Boty sterujące myśliwcami polują na czołgi z zacięciem rozgniewanego teriera. Atakując ufortyfikowaną bazę wroga, starają się bombardować stanowiska artylerii zagrażające okrętom desantowym. A już nie daj Bóg, by ostrzeliwać je z dział przeciwlotniczych - te atakowane są równie zajadle, co skutecznie, czego niejednokrotnie miałem okazję doświadczyć. Poza tym botom walczącym po naszej stronie można wydawać rozkazy - żądać wsparcia, uleczenia, naprawienia pojazdu itd.

★ Fabuła? Że co, proszę? ★

Na samym początku recenzji bąknąłem, że B1942 (nie mylić z Bf109, który swoją drogą, występuje w tej grze) :) nie jest grą z "typową fabułą". Prawdę powiedziawszy - tam w ogóle nie ma fabuły. Żadnych misji, tajnych zadań, ściśle tajnych planów do zdobycia czy jeńców do odbicia. Po prostu trzeba pokonać wroga (na trzy różne sposoby - tzn. w 3 różnych trybach rozgrywki - szczegóły w tabelce). Jak to na wojnie. Kto ma wtedy głowę do myślenia o założeniach misji? Leci się z krzykiem albo do przodu, albo do tyłu - gdy akurat wróg kontratakuje.

★ Plansze ★

Są ogroooomne. Niekiedy chyba nawet nazbyt duże. Kiedy grasz z niewielką liczbą przeciwników (dla graczy solo jest możliwość ustalenia liczby botów na planszy - radzę podkręcić wskaźnik do oporu w prawo), nieraz spędzisz ładnych parę minut na dość frustrujących próbach odnalezienia wroga lub choćby dotarcia do pola bitwy. Z drugiej strony - przy dużej ilości botów (albo 64 graczach w trybie multi) wada ta staje się atutem, gdyż i wtedy nie robi się nazbyt tłoczno. Mógłbym się wprawdzie czepiać niektórych plansz, że są niezbyt przemyślane (Gazala) czy mało grywalne. Tu, wzorem do naśladowania jest dla mnie Omaha Beach - tak, ta słynna plaża, która - dosłownie - zabiła mnie w MoH... Tutaj pozbawiona jest dramatyzmu: napięcie wzrasta dopiero, gdy wedrzemy się w linię umocnień i do pobliskiego miasteczka. Na plaży zaś nie czuje się specjalnych emocji. Jednak gwoli sprawiedliwości - większość przeszła przez gęste sito

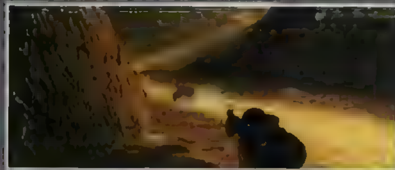
Oferta Last minute!!!

Biuro Battlefield Holly-days oferuje atrakcyjne wycieczki po następujących częściach świata:

Pacyfik: wyspy: Guadalcanal, Wake, Iwo Jima, Midway
Afryka: El Alamein, Tobruk, Gazala

Europa Wschodnia i Centralna: Stalingrad, Berlin, Charków, Kursk
Europa Zachodnia: Normandia, Arnhem, Ardeny

W cenę wliczono amunicję, nieograniczoną ilość respawnów podczas turnusu oraz opiekę medyczną. Za dodatkową opłatą "nieśmiertelniki", worki na zwłoki i pogrzeb z honorami. Oferta ważna do chwili kapitulacji Niemiec i Japonii.



Co takiego?! Oni też będą do nas strzelać?! Czemu nikt mi tego nie powiedział, gdy się zaciągałem do wojska?!

To bardzo uprzejme z waszej strony, chłopaki, że sami od razu lądujecie na cmentarzu. Zaoszczędzicie nam roboty

Jeśli dobrze policzyłem, można wykorzystać 11 różnych typów pojazdów.

testów. A taka wyspa Wake to już majstersztyk. Jeden dobrze pomyślany desant w kilka minut diametralnie zmienia sytuację, a różne rodzaje sił (morskie, lądowe, powietrzne) działają w ścisłej symbiozie. Zaś ukształtowanie terenu wymusza nie czołowe i falowe ataki, a nieustanne oskrzydlenia i obejścia. Coś pięknego...

☆ Żołnierze ☆

Do wyboru pięć klas, każda z właściwymi sobie zdolnościami i uzbrojeniem. (Co nie znaczy, że nie można podnieść broni czy wyposażenia należącego do poległego kumpla czy wroga, należących do innej formacji. Ale uwaga - automatycznie wyrzucasz wtedy własną broń podstawową!) Oto kilka danych o owych pięciu wspaniałych:

Załoga - do wozu!

Amerykanie

Siły powietrzne
Myśliwiec North American P-51 Mustang
Myśliwiec F4U Corsair (misje na Pacyfiku)
Bombowiec Douglass SBD-6 Dauntless (misje na Pacyfiku)
Bombowiec Boeing B-17 "Flying Fortress"

Siły lądowe
Czołg M4 Sherman
Niszczyciel czołgów M10 Wolverine
Artyleria: M7 Priest
Inne: M3 Halftrack i Willys Overland Jeep

Jednostki pływające
Łódź desantowa Higgins Boat
U-boot klasy GATO
Lotniskowiec USS Enterprise Carrier
Niszczyciel klasy USN Fletcher
Pancernik HMS Prince of Wales (!)

Niemcy

Siły powietrzne
Myśliwiec Messerschmitt Bf 109e
Bombowiec Junkers Ju 87b "Stuka"

Siły lądowe
Czołgi: PzKfW Mk.IV Panzer (czołg lekki) i PzKfW Mk.VI Tiger (ciężki)
Artyleria: SdKfz.124 Wespe, artyleria pilot rozmaitego kalibru
Inne: VW Type 82 Kübelwagen, Hanomag SdKfz 251 Halftrack, kaem MG-42

Japończycy

Siły powietrzne
Myśliwiec Mitsubishi A6M "Zero"
Bombowiec Aichi D3A1 "Val"

Siły lądowe
Czołg Type 97 Chi-Ha
Inne: VW Type 82 Kubelwagen (!), Hanomag Sdkfz 251 Halftrack (!)
Artyleria: SdKfz.124 Wespe (!)

Jednostki pływające
Pancernik IJN Yamato
Lotniskowiec klasy Shokaku
Niszczyciel klasy Akizuki
U-boot
Łódź desantowe Dai-Hatsu 14M

Rosjanie

Siły powietrzne
Myśliwiec Jak-9

Siły lądowe
Artyleria: BM-13N Katiusza
Czołgi: T-34/85, T34/76
Transportery: M3 Halftrack
Inne: dżip

Anglicy

Siły powietrzne
Myśliwiec Supermarine Spitfire Mk VB

Siły lądowe - identycznie jak Amerykanie

Scout
Uzbrojenie podstawowe: snajperka
Specjalizacja: wzywa wsparcie artylerii
Atuty: skuteczny na daleki dystans
Wady: dość powolny, bezradny przy starciach z niewielkiej odległości

Assault
Uzbrojenie podstawowe: karabinek szturmowy/ręczny karabin maszynowy
Specjalizacja: wszechstronny
Atuty: celnie strzela na bliski i średni dystans
Wady: snajperowi nie podskoczy :)

Anti-Tank
Uzbrojenie podstawowe: bazooka/panzerschreck
Specjalizacja: zwalczanie czołgów
Atuty: no właśnie, niszczy czołgi
Wady: mało amunicji, nieskuteczny wobec piechoty i powolny

Medic
Uzbrojenie podstawowe: pistolet maszynowy
Specjalizacja: leczenie :)
Atuty: leczy rany - tak własne, jak innych żołnierzy
Wady: poza leczeniem do niczego właściwie niezdatny

Engineer
Uzbrojenie podstawowe: karabin
Specjalizacja: serwis pojazdów mechanicznych
Atuty: reperuje uszkodzone pojazdy i zaminowuje drogi; od biedy potrafi niszczyć czołgi za pomocą ładunków wybuchowych
Wady: strzela powoli i niezbyt celnie

☆ Do wyboru, do koloru! ☆

Jeśli dobrze policzyłem, można wykorzystać 11 różnych typów pojazdów. A są to: myśliwce, bombowce, niszczyciele, pancerniki, lotniskowce, łodzie desantowe, czołgi, niszczyciele czołgów, artyleria samobieżna, transportery opancerzone, dżipy. Przy czym np. czołgi występują w dwóch podkategoriach (ciężki i pola walki vel średni), a każda ze stron dysponuje własnym modelem danego typu czy to czołgu, czy samolotu itd. Daje to w sumie 35 modeli pojazdów do sterowania! Co więcej, często dodatkowo możemy wybrać stanowisko (np. mechanika/działonowego i strzelca pokładowego - dla czołgów średnich). W łodzi desantowej możemy zostać mechanikiem, strzelcem pokładowym lub... desantem. (To samo w transporterach opancerzonych.) W bombowcu pilotem lub tylnym strzelcem, itd.

A to przecież nie koniec. Pozostają jeszcze rozmaite systemy broni stacjonarnej - od kaemów, poprzez małokalibrowe działka przeciwlotnicze, działa przeciwlotnicze aż po potężne baterie nabrzeżne. Mało? No to - wykorzystujemy zdobyczną broń i pojazdy wroga! Uff, chyba nawet najbardziej marudni gracze znajdą tu coś, co ich zadowoli..

☆ Realizm? ☆

Jak to powiedział pewien świeżo koronowany car polskiej delegacji, której się wydawało, że ten da troszkę więcej samodzielności ziemiom będącym pod ruskim zaborem - "żadnych marzeń, panowie!". Tak i wy cudów nie oczekujcie. To tylko shooter. Zatem realia traktowane są tu z pewną dowolnością, by nie rzec mądrze - dezynwolturą. Rzeczy, jakie pasowały twórcom - i owszem, uwzględniono. Mniej lub więcej.

I tak np. pewne jest, że nie zniszczysz nawet najlżejszego czołgu z cekaemu, choćbyś strzelał doń cały dzień. I tak być powinno, a nie jak w wielu grach akcji - gdzie możesz zniszczyć choćby i pancernik, waląc w burtę z byka, byleś tylko odpowiednio długo stukał łbem o pancerz :) Ba, nawet strzelając z bazooki, musisz pamiętać, że czołg od przodu jest trudny do ugryzienia.

Jadąc pojazdem możesz zaliczyć dachowanie, gdy przesadzisz z ułańską fantazją. Lekkie pojazdy ulegają uszkodzeniom podczas kolizji, np. z pniami drzew. (A żołnierze w bliższym kontakcie z zasiekami.) Ciężkie czołgi poruszają się z kolei ospale, podczas gdy lekki japoński Chi-Ha czy amerykański niszczyciel czołgów M-10 pędzą niemal jak Ferrari.

Inna rzecz in plus to snajperka... nie tak trywialna jak w MoH - trafić nie jest tu łatwo, bo obraz nieco drży i nie jest zbyt dobrej jakości. Wykonać headshoot, szczególnie że bot nie stoi jak wryty (czy leży plackiem), nie jest sprawą dla laika. (Swoją drogą, nie wiem, dlaczego w przypadku



BARDZO bliskie starcie - gość zginął od ciosu nożem

Ciężko uszkodzony Pz IV walczy nadal! ... uwagę na dym walący spod żaluzji siln...

Hoooly shit!!! This means war!!!

Tryby gry

Conquest

W trybie tym musimy zdobyć i utrzymać punkty kontrolne na danej mapie, dopóki jednej ze stron nie skończy się limit punktów (punkty odejmowane są za respawny żołnierzy), Tzw. gdy zajęte zostaną wszystkie bazy wroga - i ten nie będzie się miał gdzie respawnować - wówczas rozgrywka kończy się po śmierci ostatniego wrogiego żołnierza na planszy. Pojazdy oraz żołnierze losowo pojawiają się w bazie-matce i/lub aktualnie posiadanych bazach (też na okrętach). Uwaga! W misji Market Garden możesz się odrodzić jako spadochroniarz, zrzucony nad losowo wybranym obszarem mapy.

Team Deathmatch

Totalna rzeźnia - wygrywa strona, która rozwali więcej żołnierzy wroga. W tym trybie pojazdy odnawiane są tylko w bazie wyjściowej danej strony. Gra toczy się albo przez określony czas, albo do zdobycia zdefiniowanej liczby fragów.

Capture the Flag

Co tu tłumaczyć - wygrywają ci, którzy więcej razy zdołają ukraść cudzą flagę, niż stracą swoją. Tej poszukujemy w bazie wroga, a potem staramy się donieść do własnej. Gra toczy się albo przez określony czas albo do zdobycia zdefiniowanej liczby punktów.

[illegible]łów z daleka o wiele łatwiej trafić wroga w głowę niż w klatkę [illegible]ową?), trzeba też brać poprawkę na odległość i ruch celu. Mollo [illegible]

[illegible]ka[illegible]emy zamontowane w bunkrach wyposażono co prawda w nielimitowany zasób amunicji, ale te szybko się przegrzewają - zatem nie ujdzie tu "grzanie" [illegible] popadnie i w co popadnie (aż nie padnie). Więc - tu też jest OK.

[illegible] podczas oddawania strzałów z karabinków szturmowych utrudnia [illegible]wanie i wymusza prowadzenie ognia krótkimi seriami. Czołgający się żołnierz jest (przy pewnej dozie szczęścia) właściwie niewidoczny dla załogi czołgu. Ten zaś "grzeje" do piechoty także z kaemów (jakże mi tego brakowało w MoH!) - do pełni szczęścia zabrakło tylko pocisków odłamkowych do działa. Sherman w wersji M4 może zniszczyć Tygrysa, kiedy [illegible]uje od frontu - hm, hm - ale zajmuje to tyle czasu, że w pojedynku "jeden na jeden" to właściwie samobójstwo. I to też się tu zgadza z historycznymi realiami.

Niestety wszystko inne raczej już nie... a niektóre kwestie wręcz wołają o pomstę do nieba. Ale o tym pod koniec - bo do rzeczy nieprzyjemnych przechodzi się dopiero po odpowiednio długim [illegible] pochwałami. :)

Patrzę, słucham, przeżywam

Użyty w grze engine Refractor 2 spisuje się całkiem dobrze. Co prawda, pod względem grafiki, animacji postaci czy jakości tekstur itd. nie dorównuje silnikowi takiego Q3A - ale za to bez problemu generuje wielkie, ładne i urozmaicone plansze. Dzielnie radzi sobie też z obsługą kilku dziesiątków botów. Do tego ładnie wykonano wodę oraz niebo, jak i słońce, którego promienie prześwitują przez chmury... i nie jest specjalnie wymagający. Celeron 900 + GF 2 32 + 256 MB RAM + SB live wystarczyło, by bez problemów grać w 1024 x 768 i w 32-bitowej palecie, z większością parametrów ustawionych na poziom maksymalny, detalami i muzyką na 44 KHz w 32 kanałach. Faktem jest, że chwilami obraz skakał... lecz nie za mocno i nie było to nazbyt często. W rozdzielczości 800 x 600 + wszystko na full (acz bez cieni) - bez kłopotów. Nota bene [illegible] powiedzmy, że za engine oraz grafikę szkolna mocna czwórka.

Muzyka to ta z gatunku marszowo-nastrojowo-nawierczywych. Szczęśliwie [illegible] ją tylko w menu i intrze, tudzież na planszach końcowych danej [illegible] (w sumie z 4-5 tematów). Żeby nie było nieporozumień - "szczęśliwie" [illegible] to nie dlatego, że jest zła. Przeciwnie - [illegible] niezwykle dobra

(szkoda, że nie mp3), ale bywa, że dominuje nad obrazem. Zatem słusznie zrobiono, że rozgrywka przebiega w ciszy, przerywanej tylko burgotem gąsienic, trzaskami wystrzałów, krzykami rannych i umierających oraz grzmotem eksplozji.

Z kolei szwankuje "klimatyczność" gry (mowa o trybie single). To prawda, że w Battlefield zdarzają się momenty porywające: np. nadal odczuwam przemożną chęć, by paść na twarz, gdy widzę lecący samolot - bo podświadomie obawiam się, że zaraz plunie w mój kark ogniem broni pokładowej. To odruch warunkowy, którego wcześniej nie wyrobiła u mnie żadna inna gra! Czułem - autentycznie - bezradność, gdy siedziałem w Tygrysie i obserwowałem, jak Mustang - lecący z wizgiem lotem koszącym - precyzyjnie lokuje bombę prosto we mnie (nie pytajcie, czy zdążyłem jeszcze powiedzieć na taki widok). Nie zapomnę też szybko kilku momentów walki na bliskim dystansie - gdy w ruch szły noże, ponieważ nie było czasu przeładować broni, a granaty ciskało się prosto w twarz wroga. Ale to tylko chwile. W tej grze jako całości nie ma magnetyzmu MoH. A tamten mnie zauroczył. Ta gra - zainteresowała (na czas jakiś). Tamten sprawił, że faktycznie biegłem plażą gdzieś w Normandii. Ta - że miałem sporo zabawy z odstrzeliwaniem botów.

[illegible] nie charakteryzuje (nadmiernie) BF1942 również w trybie multi, w przeciwieństwie do multiplayera w Wolfie [illegible] dosłownie "zdemoralizowała" redakcję. Pamiętam, że zamiast pracować, cała ekipa długie dni [illegible] w [illegible] kolejnych deathmatchy - i nie reagowała na prośby [illegible] Choć przyznaję, że multi w BF1942 jest naprawdę w porządku - tyle... na planszy powinna się pojawić sporo osób, no i trzeba dobrać niezłą planszę.

O jeden most za daleko!

[illegible]

(choć gdzie jak gdzie - ale tam POWINNY się znaleźć), gdyż inaczej [illegible] [illegible] A to w końcu shooter. Dodam jednak złośliwie, że w takim - jakby nie patrzeć - 100% zręcznościowym Scorched Earth (pamiętacie? Rozwalało się bazę wroga, strzelając z dział) można było precyzyjnie ustalić kąt podniesienia lufy. Tutaj nie [illegible]

Battlefield 1942 nie jest jednak typowym FPP shooterem z oklepaną jak gęba Michalczewskiego po ostatniej walce fabułą. Przede wszystkim nie należy tylko do gatunku shooterów.

Pierwszy raz w Stalingradzie, w samo południe: jądro ciemności.

Polityczna poprawność rządzi...

Zwróciliście uwagę, pod jaką flagą walczą Niemcy? Tak jest, swastyki nie ma. Bo wszystkiemu winna swastyka! Swastyka, won! Dla mnie hipokryzją jest pokazywanie nazistów/faszystów (i to z możliwością grania po ich stronie i nastukania Dobrych Facetów z Czerwoną Gwiazdą czy innych GI Joe) a jednocześnie wstydliwe ukrywanie ich symboli. Panowie producenci - to może idźmy o krok dalej: nie było faszystów... Nie było Niemców... Nie było drugiej wojny światowej! ...I nie było gry. I po sprawie.

Swoją drogą krwi też w tej grze nie ma. Jak wiadomo, kule i eksplozje nie ranią, na wojnie ludzie umierają głównie na udary mózgu i otłuszczenie serca. Krótko mówiąc, fajna sprawa ta wojna: postrzelać można, nikomu krzywdy to nie czyni. Jasne. (Ale już są patche, które dodają grze odrobinkę wojennego realizmu.)

Nawet nie zamierzam się zbytnio czepiać fizyki lotu pocisków (chodzi o pocisk wystrzelony podczas jazdy w stronę wroga, który np. znajduje się po lewej stronie naszego czołgu - wedle wszelkich praw fizyki - powinien się poruszać po składowej obu wektorów ruchu... a coś nie chce o tym pamiętać). OK, to gra zręcznościowa - milcz moje serce.

Ale mimo wszystko ubolewam, gdy widzę np. Tygrysa w 1942 roku pod Tobrukiem(!!!) czy T-34/85 z karabinem maszynowym zamontowanym na wieżyczce. Czemu Niemcy używają StG 44 (nazwa wskazuje przecież, że konstrukcja pochodzi z roku 1944) już w 1942? No wiem, by zrównoważyć siłę amerykańskich GI Joe z BAR-ami w łapach. Tak trzeba. Jednak...

I dlaczego żaden czołg nie radzi sobie nie tylko z ułożonymi w murek workami piasku, ale nawet nie staranuje wątłego drewnianego ganku czy pomostu w pobliżu baraków w bazie! (O zniszczeniu baraku też zapomnijcie.)

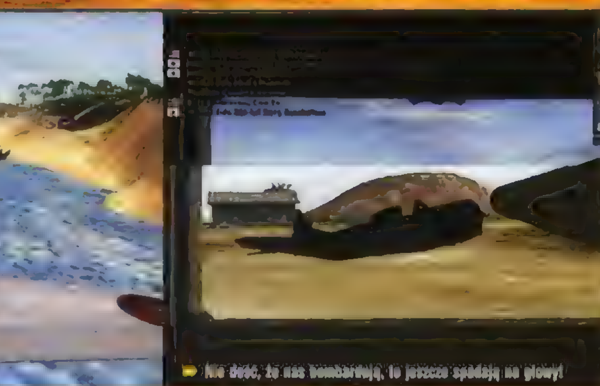
płci żeńskiej, no i nawet lepiej tu twórcom randki pasowała. Zatem w czym problem? No właśnie - w tych "drobnych" szczegółach! Teraz rozumiecie, dlaczego się ciskam?

Ale najdotkliwiej cierpiałem, gdy postanowiłem, że zostanę asem przestworzy. Sterowanie samolotem (jak na grę zręcznościową) jest tu bowiem na(d/j)zwyczajniej SKANDALICZNE. Zdarza mi się zagrać w rozmaite symulatory lotu z II wojny i zwykle nie mam problemów z REALISTYCZNIE oddanym sterowaniem czy reakcjami takiego np. Spitfire'a. A tutaj? Wściec się można, gdy po raz n-ty człowiek zalicza glebę, bo zapomniał - ponownie - wdusić klawisz kontroli ciągu albo za szybko/późno poderwał maszynę z ziemi czy lotniskowca. Obie ręce zajęte, a czasem przydałaby się jeszcze jedna! I żeby choć maciupeńki tutorialik, minimisja ćwiczebna - cokolwiek w celu opanowania tej nie tak znowu prostej sztuki. Nie - ćwicz "na żywo", frajerze, zaliczaj respawn po respawnie, trać punkty... za samolot dodam (-) do oceny, niech mnie szlag! Co prawda zainstalowanie dżoja odczuwalnie zmniejsza ilość problemów - ale tak czy inaczej ktoś zdrowo tu przesadził. Skoro to zręcznościówka, sterowanie samolotem powinno być łatwiejsze.

Całkiem podobna sytuacja występuje w menu komunikacji z botami - jest przekombinowane: za wiele opcji, które rzadko kiedy się przydają. Łatwiej chyba wklepać w konsoli "czołgi", niż pamiętać, który klawisz wywołuje opcję ostrzeżenia, a potem który z nich odpowiada za ten komunikat. No, można patrzeć na ikonki - ale ostatnia głupia rzecz, jaką



Dopóty "Zero" latał, dopóki nie znalazłem działa p/lot!



Nie dość, że nas bombardują, to jeszcze spadają na głowy!

A już całkiem mnie ciska o glebę, gdy widzę Japończyków wykorzystujących niemiecką broń - tak ręczną, jak i pojazdy (poza czołgami). OK, potrafię wiele ZROZUMIEĆ: Japońce nie mieli transporterów opancerzonych i dżipów, więc - by tradycyjnie nie zakłócać równowagi w grze - podrzucono im troszkę niemieckich. Ale, u licha, dlaczego używają też niemieckiej artylerii samobieżnej? Toż mieli własną! O broni ręcznej nie wspomnę. (Swoją drogą, nawet wygląd detali niektórych maszynek powoduje zgrzytanie zębów kogoś, kto wie, jak te NAPRAWDĘ wyglądały.)

I skąd Amerykanie mają na stanie pancernik klasy Prince of Wales - brytyjski!!! - skoro mieli od groma i trochę własnych i to (moim zdaniem) lepszych? A propos, dlaczego systemy uzbrojenia Brytyjczyków reprezentowane są wyłącznie przez myśliwiec Spitfire? Przecież mieli własne czołgi (np. Cromwell, Churchill, Comet, Centurion, Matilda itd.) i ich niszczyciele (Achilles), że o przezbrojonym i wskutek tego znacznie skuteczniejszym Shermanie (Firefly) nie wspomnę. A artyleria samobieżna (Sexton) - itd., itp. Co jest?

No i z jakiego powodu pominięto ciężkie rosyjskie czołgi KW, że o IS nie wspomnę?

Ktoś powie, że się czepiam nieistotnych dla większości graczy szczegółów. OK - wyobraźcie sobie, że zaaranżowano wam randkę - powiedzmy - z Edytą Górniak czy inną Shakirą. A tę w ostatniej chwili ktoś zastąpił, i nie wiedzieć czemu - np. 3x starszą babą z zarostem większym niż wasz i 30 kg nadwagi. Za wytłumaczenie zaś podano, że ta też ma na imię Edyta i jest

robi żołnierz na wojnie, to gapienie się nie na to, co powinien... (czyli kto i skąd do niego strzela). Nie wiem jak wy - ale ja wyłączałem górne menu i prawdę mówiąc, grało mi się wówczas o niebo lepiej!

★ Stąd do wieczności... ★

Battlefield 1942 pozostawiło mnie w sposób osobliwie rozdartym. Jako zdeklarowany single playerowiec czuję lekki niedosyt (ciesząc się przy tym, że w ogóle jakiś tryb single jest). Lecz jako sieciowiec - błooooogo się uśmiecham. W charakterze fana zręcznościówek mogę pomarudzić na chwilami nieco przesadną komplikację zasad rozgrywki. A jako fan realistycznych symulacji żołnierzy na polu walki (tudzież symulatorów czołgów i samolotów z II wojny) - jedynie ponuro zarechotać.

Pozostając fanem MoH, mam prawo zapłakać - że to "coś" wydaje się odległe mego ideału zręcznościowej gry FPP osadzonej w realiach II wojny. Ale w roli tego, który gra w Tribes, czy nawet C&C Renegade - zakrzyknąć "to jest to, właśnie to!!!". A występując w charakterze recenzenta jestem w kropce, bo za pomocą jednej oceny - moim zadaniem - pozostaje zadowolić wszystkie te grymaśne i kłótliwe cząstki mego jestestwa. I co mam począć, nieszczęsny?

Otóż, zrobię tak (salomonowy wyrok?) - wystawię ocenę z punktu widzenia gracza, który a) ceni sobie przede wszystkim single player, b) ...oraz realistyczne symulacje pola walki, c) lubi poszukać "dziury w całym". I ten gracz daje Battlefield 1942 ocenę... 7+. Bo ta sama osoba docenia też grywalność, rozmach, tudzież muzykę oraz kilka innych rzeczy.

★ Tora! Tora! Tora! ★

Tym, co lubią rozgrywki sieciowe (i to w dużym gronie), a od pierwszej chwili nastawili się na grę akcji i jest im obojętne to, czy Pantera to czołg, czy ciągnik artyleryjski - powiem jedno: od ręki dodajcie do oceny minimum półtora punktu. I ocena wcale nie będzie wydawała się wam zawyżona.



10/2002

7+

INFO

Producent: Electronic Arts ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.battlefield1942.com ■ **Wymagania:** P2-500, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** 32 MB z T&L

(+) ■ wyrazista muzyka ■ sterujesz, czym chcesz ■ dynamiczna ■ obszeeerne plansze ■ wciąga

(−) ■ brak tutoriala (samolot...) ■ kampania w singlu. ■ buraczki merytoryczne ■ czegoś tu brakuje

Dużo dobrej zabawy, ale niewiele prawdziwych emocji



www.NokiaGame.com
ZAGRAJ SWOJA TOŻSAMOŚCIA
PRZYŁACZ SIĘ DO GRY DO
11.11.2002

www.NokiaGame.com

GATUNEK: SZACHY

Chessmaster 9000

Explore the psychology of competition with International Master Josh Waitzkin's audio chess course – Only in Chessmaster 9000!

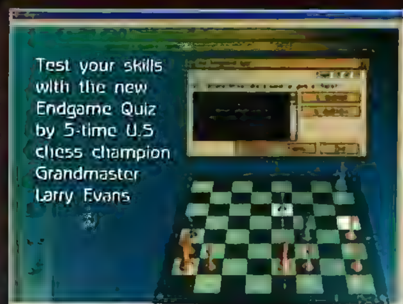
Ghost

Gdy jakiś czas temu recenzowałem szachy komputerowe Hiarc 8, myślałem, że trudno jeszcze wymyślić coś nowego w tej dziedzinie. Jakże się wtedy myliłem. Chessmaster 9000 pokazało mi, że pomysłowość ludzka jeszcze niejednym może nas zaskoczyć.

W zasadzie można by pomyśleć - a co tu jest jeszcze do wymyślenia? W końcu szachy to gra znana od wieków. I to nie tylko na naszym kontynencie. Poza tym rzeczywiście sam rodzaj gry i jej zasady są nadal takie same, ale wokół niej powstało sporo innych ciekawych idei. Chessmaster 9000 zebrało chyba je wszystkie w jeden niezwykle elegancki i funkcjonalny program.

Pierwszy rzut oka

Jest jak najbardziej pozytywny. Krótka animacja wprowadzająca - i tworzymy naszego gracza. I tu pierwszy duży plus. Dosyć dobry sposób wybrania poziomu naszej wiedzy szachowej. Od amatora aż do zawodowca, wraz z określeniem naszej punktacji w rankingu międzynarodowym. Gdy już to zrobimy, pojawiają się przed nami możliwości programu. A są to: Library, Classroom, Tournament, Game Room, Database, Kids Room i Chessmaster Live. Ponieważ każda z tych pozycji jest bardzo dobrze opracowana, pozwolę sobie je omówić choć w kilku słowach.



Library (biblioteka)

Jak można łatwo wywnioskować z nazwy, zawiera różne zapisy. Chyba najcenniejsza jest tu notacja kilkuset partii szachowych znanych mistrzów. Poczynając od pierwszej - rozegranej w Rzymie w 1619 roku między Gioachino Greco a nieznanym przeciwnikiem, kończąc na roku 2002 i partii Anatolija Karpowa i Viswanathana Anada, którą rozegrano podczas piątej rundy finałów Eurotel Trophy. Analiza poczynań mistrzów bywa wciągająca. W module tym jest również słowniczek nazw i terminów szachowych oraz księga otwarć z edytorem.

Class Room (szkółka)

Amatorzy i początkujący powinni zacząć od tego modułu, a i bardziej zaawansowani gracze znajdą tu coś dla siebie. Dla początkujących jest masa prostych, ale bardzo przejrzyście wytłumaczonych lekcji, wraz z testami; dla średnio zaawansowanych graczy tutoriale, testy z końcówek i otwarć oraz egzaminy określające naszą klasyfikację punktową w lidze światowej. A dla profesjonalistów analizy mistrzowskich pojedynków, zagadki i problemy szachowe, a na deser część stworzona przez międzynarodowego mistrza - Josha Waitzkina. Prezentuje on w niej kilka własnych pojedynków, opisy końcówek oraz analizy psychologiczne. Całość jest przez niego bogato komentowana.

Tournament (turniej)

To część dla tych, którzy chcą się sprawdzić. Można tu rozegrać partię w trybie gry punktowanej lub symulować turniej szachowy.

Database (baza danych)

Dosyć spora baza danych. Zawiera zapis masy partii szachowych wraz z dokładnymi informacjami o nich, a także opcję, która mnie zaciekawiła i przyznam - spodobała się. Chodzi o poszukiwanie ustawienia. Jeśli zdarzy się nam grać z jakimś trudnym przeciwnikiem i nie mamy koncepcji, jak dalej postąpić, możemy pokazać programowi, jak są ustawione bierki i sprawdzić, czy w którejś z partii zapisanych w bazie takie ustawienie wystąpiło, no i jak się potoczyła dalej ta gra.

Kids Room (pokój dziecinny)

Nie tylko dorośli grają w szachy, a więc jest też coś dla młodszych miłośników tej gry. Najbardziej kolorowy moduł programu. Jeśli dzieci skorzystają z niego, szybko nauczą się grać, a rodzice - dzięki

Perfekcyjne szachy!

specjalnemu podsumowaniu - będą mogli obserwować postępy pociechy. Dla dzieci przygotowano też specjalne kolorowe plansze i bierki. Można np. grać pieskami poruszającymi się po wystrzyżonym trawniku, gnomami czy bardzo kolorowymi bierkami.

Chessmaster OnLine

W zasadzie regułą już się stało, że kolejne pojawiające się gry mają tryb rozgrywki sieciowej. Nie inaczej jest w tym przypadku. Chessmaster 9000 pozwala zagrać z jakąś osobą na serwerze Ubi Softu, na jakimś serwerze internetowym lub w sieci lokalnej.

Game Room [pokój gier]

To moduł, z którego chyba najczęściej będziecie korzystali. W nim się po prostu gra. No, może nie tak po prostu. Bo oferuje między innymi opcje analizy rozgrywki oraz podpowiedzi co do kolejnych ruchów, wraz z uzasadnieniem.

Mieszamy na planszy

Wyżej omówiłem skromnie główne moduły w grze. We wszystkich występują pewne elementy i ustawienia wspólne. I oprócz dedykowanych modułów - to właśnie one są zaletą tytułu. Zacznę od największej z nich. Jest nią rewelacyjnie pomyślany poziom trudności. Mianowicie nie mamy tu do czynienia ze spotykanym w wielu grach podziałem: łatwy, średni, trudny. Twórcy



okazali się zdecydowanie bardziej pomysłowi - mianowicie stworzyli ponad 150 profili graczy różnej klasy. Choć może niekoniecznie stworzyli. Wiele z profilów odpowiada rzeczywiście istniejącym zawodnikom, jest też między nimi kilku mistrzów. Najważniejsze jest to, że komputerowi zawodnicy różnią się od siebie wieloma cechami: punktacją w rankingu, wiekiem, stylem gry. Możemy np. wybrać jako przeciwnika profil gracza, który - choć ma bardzo słabe otwarcia - to nieźle gra, a końcówki ma bardzo silne, lub zawodnika preferującego grę w defensywie czy pozycyjną. Cech, jakich użyto do określenia profilu gracza, jest sporo. Jako ciekawostkę warto odnotować to, że dzieci mogą w tym przypadku wybrać szympansa :)

W co gramy?

W szachy. Tak, ale jaki sposób rozgrywki przyjmiemy? Bo wymyślono ich już kilka. Te przede wszystkim bazują na różnego typu ograniczeniach czasowych (choć możemy też grać bez limitu). Możemy też zagrać "w ciemno", tzn. bierki na planszy są niewidoczne i cała rozgrywka odbywa się w naszej pamięci.

Estetyka

Po uruchomieniu programu pojawia się szereg okien i opcji. Wszystkie utrzymane są w przyjemnej drewnopodobnej oprawie i kolorystyce. Okna, ekrany opcji, plansze są wykonane ładnie i funkcjonalnie. Plansze oraz bierki pogrupowane są w trzy klasy: plansze płaskie, plansze imitujące wyglądem trzeci wymiar i plansze z pełnym 3D. Te ostatnie można płynnie obracać, przesuwać, powiększać czy zmniejszać. Można też dla nich włączyć efekty, takie jak cieniowanie i bump maping.

Dodatki

Oprócz dodatków zawartych w modułach, program oferuje jeszcze kilka innych możliwości. Dla osoby takiej jak ja, której jeszcze daleko do poziomu dobrego gracza, nieoceniona była opcja mentora. Za jej pomocą można dokonać analizy naszego położenia, ocenić efektywność planowanego posunięcia czy też sprawdzić, jak ktoś inny wybrnął z takiej sytuacji.

Doskonały program! 16 lat pracy nad kolejnymi wersjami Chessmastera robi swoje. Trudno w przypadku tej gry do czegokolwiek się przyczepić!

Wady

Hmmmm, hmmmmm. Myślę, myślę i jakoś nic mi do głowy nie przychodzi. 16 lat pracy nad kolejnymi wersjami Chessmastera robi swoje. Trudno w przypadku tej gry do czegoś się przyczepić!

Podsumowanie

Generalnie trudno ocenić ten program. Bo mimo spędzenia z nim wielu godzin, nie opuszcza mnie wrażenie, że odkryłem tylko część możliwości, jakie w nim drzemią. To jednak, co zobaczyłem, spowodowało, że z uznaniem myślałem o twórcach Chessmastera 9000.





Krótka historia szachów
(zaczerpnięta z programu Chessmaster 9000)

około 550 r. - powstaje gra Chaturanga, która jest prekursorem szachów; ruchy bierek określano za pomocą rzutu kostką
około 600 r. - pojawiają się informacje o szachach w perskiej literaturze i poezji
około 620 r. - szachy docierają do Egiptu
690 r. - cesarz Japonii Jito zakazuje gry w szachy
700 r. - Sa'id Bin Jubair rozgrywa pierwszą partię szachową "w ciemno"
770 r. - pierwsza wzmianka o kobiecie grającej w szachy
około 800 r. - szachy docierają do Europy przez Hiszpanię
około 1000 r. - szachy z Bizancjum docierają do Rosji
około 1010 r. - wraz z inwazją duńską szachy docierają do Anglii
około 1100 r. - gra w szachy staje się rozrywką elit
z około 1150 r. - pochodzą najstarsze znalezione bierki szachowe (odkryte w 1831 r.)
1175 r. - pierwszy szachowy zapis algebraiczny
około 1220 r. - zaprzestano używania kostki do grania w szachy
lata 1474-1500 - pojawia się kilka publikacji o szachach; między innymi Williama Caxtona; tę datę uznaje się za narodziny "nowoczesnych" szachów
1509 r. - szachy docierają do Indonezji, sprowadzone tam przez portugalskich podróżników
1561 r. - Ruy Lopez de Segura (1530-1580) wprowadza termin gambit
1613 r. - w szekspirowskiej sztuce "Burza" Ferdynand i Miranda grają w szachy
1690 r. - opublikowano pierwszą książkę z klasyfikacjami otwarć
1769 r. - baron Wolfgang von Kempelen konstruuje automat szachowy nazywany "Turkiem"
1786 r. - "Moralność szachów" napisana przez Benjamina Franklina i opublikowana w Londynie
1804 r. - pierwsza korespondencyjna partia szachów
1813 r. - pierwsza gazetowa kolumna szachowa w "London Mercury"
1824-26 r. - Edynburg pokonuje Londyn w meczu korespondencyjnym
1836 r. - St. Amant pierwszy sugeruje wprowadzenie limitów czasowych do szachów
1836 r. - pierwszy magazyn szachowy "Le Palamede" publikowany we Francji
1844 r. - po raz pierwszy rozegrano partię szachową, posługując się telegrafem łączącym Waszyngton i Baltimore
1849 r. - pierwszy udokumentowany turniej szachowy rozegrany w Londynie
1851 r. - pierwszy międzynarodowy turniej szachowy w Londynie
1854 r. - maszyna von Kempelena "Turek" zniszczona podczas pożaru w Filadelfii
1861 r. - pierwszy turniej szachowy rozegrany z użyciem klepsydr
1867 r. - pierwszy mecz z użyciem mechanicznych zegarów
1884 r. - pierwszy patent na podwójny zegar szachowy
1884 r. - w Sussex obywa się pierwszy kobiecy turniej szachowy
1895 r. - mecz szachowy między Anglią i Stanami Zjednoczonymi rozegrany z użyciem łączności telegraficznej
1904 r. - ufundowano Brytyjską Federację Szachową
1920 r. - Alechin zostaje pierwszym rosyjskim mistrzem
1927 r. - Vera Menchik zostaje pierwszą mistrzynią świata w szachach
1930 r. - Polska wygrywa pierwszą Olimpiadę Szachową w Hamburgu
1937 r. - George Koltanowski rozgrywa symulatnę, grając "na ślepo" na 34 szachownicach; wygrał 24 partie, 10 zremisował i żadnej nie przegrał
1945 r. - mecz radiowy między USA i ZSRR; wygrywa USA
1947 r. - Alan Turing podaje specyfikację programu szachowego; trzy lata później pisze pierwszy program szachowy
1967 r. - MacHACK IV to pierwszy komputer, który pokonuje człowieka
1976 r. - powstaje pierwszy mikrokomputer szachowy Chess Challenger
1977 r. - w Minesocie gracz klasy A - Stenberg, zostaje pokonany przez program szachowy CHESS 4.5
1986 r. - na komputery osobiste powstaje program Chessmaster 2000
1992 r. - program Fritz 2 pokonuje Kasparowa w grze 5 minutowej
1996 r. - maszyna IBM-a Deep Blue pokonuje Kasparowa w pojedynczej partii; cały mecz wygrywa Kasparow 4-2
1997 r. - rewanż, Kasparow przegrywa mecz z maszyną IBM (3,5-2,5)
2002 r. - powstaje program Chessmaster 9000

INFO

10

Producent: Ubi Soft **Dystrybutor:** Play-it **Internet:** http://chessmaster.ubi.com/ **Wymagania:** P II 450 lub AMD K6-3 500, 128 MB RAM, Windows 98/ME/XP, DirectX 8.1 **Akcelerator:** może być


- profile graczy komputerowych
- ciekawe i dobrze zrobione moduły
- dobry mechanizm gry
- grafika


- nie stwierdzono

LARGO WINCH

■ El General Maginifco

Będzie to historia o tym, jak mi przyszło pokajać się i wyrzec pychy. A było tak...

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Do recenzji otrzymałem grę Ubi Softu - Largo Winch. Jest ona zrobiona na podstawie komiksu i serialu telewizyjnego, a nie bardzo lubię odcinanie kuponów od zdobytej wcześniej popularności i mam niedobre doświadczenia z grami tej firmy. Ale może po kolei...

EGM popisuje się wiedzą,

by oszołomić czytelnika rozległością zainteresowań

Komiks był dziełem Jeana Van Hamme'a i Philippe'a Francqa, opublikowało go zaś francuskie wydawnictwo Editions Dupuis. Francuzi i Hiszpanie są prawdziwą komiksową potęgą - robią piękne komiksy, które do amerykańskich dzieł Marvela mają się tak jak szpada d'Artagnana do prostackiego gangsterskiego "rozpylacza". W roku 2001 Dupuis Films, Muse i M6, w koprodukcji z wytwórniami Paramount i RTL-TVI, zajęły się przetworzeniem komiksu o Largo Winchu na serial telewizyjny (główni aktorzy - Paolo Seganti, Diego Walraff, Sidney Penn).

Bohaterem serialu (i gry komputerowej, którą wydała grupa Ubi Soft) jest młody człowiek, tenże Largo Winch, który dość niespodziewanie dla samego siebie staje się dziedzicem wielkiej fortuny (bagatela! Około 400 mld dolarów), gigantycznego kartelu - ten zajmuje się niemal wszystkim... ma zatem mnóstwo kasy - i mnóstwo kłopotów. Ponoć pieniądze szczęścia nie dają!

Kłopotów przysparzają mu liczni wrogowie, a głównie tajemnicza organizacja o nazwie Komisja Adriatycka, która jest zresztą odpowiedzialna za śmierć starego Wincha. Largo staje na czele grupy W (Winch) i przy pomocy oddanych sobie przemysłowców oraz bankierów wydaje bezwzględną walkę Komisji, zaś ta nie przebierając w środkach, posługuje się przekupstwem, zastraszeniem, szantażem i skrytobójstwem. Largo dobiera sobie odpowiednich współpracowników. Jest wśród nich jego stary przyjaciel, Simon Ovronnaz, dawny agent KGB Grigorij Kiereński, były pracownik operacyjny CIA Joy Arden i doradca jego ojca, John Sullivan. Nie trzeba chyba dodawać, że kierowany przez bohatera kartel czyni wyłącznie dobro, wspomagając ubogie kraje Europy Wschodniej i Trzeciego Świata żywnością, nowoczesnymi technologiami i czym się da...



Nazywam się Largo. Largo Winch!

Largo ma też kłopoty z tożsamością rodzinną, bo ojciec nigdy przedtem się do niego nie przyznawał. Młody człowiek nie wiedział nawet, że ma tak majętnego tatusia. (A propos: majętny tatuś = potentatuś.)

EGM zaczyna mówić na temat :]

Grę rozpoczynasz, gdy Largo zwołuje konferencję prasową, by zebranym dziennikarzom oznajmić, że uruchamia program pomocy krajom bałkańskim, które tradycyjnie już pogrążyły się w odmętach wojny (Bałkańczycy to po prostu lubią). Largo ma w Meksyku wielkie zakłady, które zajmują się nowymi metodami pozyskiwania spożywczych białek z rozmaitych półproduktów (może lepiej nie pytajmy, co to za półprodukty) i na bazie wyników tychże chce zalać Bałkany tanią żywnością. Zaraz potem zaczynają się schody. Tajemniczy ktoś - albo kilku ktosiów - sabotuje przyjęcie, jakie Largo wydał po konferencji w nowojorskim hotelu. Zaraz potem nasz bohater dowiaduje się o napadzie na meksykańskie zakłady. Zamiast - jak każdy rozsądny miliarder - zaangażować specjalistów, Largo samodzielnie bierze się do dzieła. Od tej chwili zostajesz z grą sam na sam. Podczas rozgrywki przyjdzie ci przemierzać nowojorski Central Park, meksykańskie zakłady produkujące żywność (z kaktusów?), złodziejskie miasto w rosyjskiej Syberii, grecką wyspę i kilka innych równie ciekawych miejsc.

Teraz będzie historia o tym,

jak EGM (niemal) się wygłupił

1. Pograwszy ze trzy godziny, zapisałem "na gorąco" w notatkach, co następuje:
Gra jest z gatunku Idioten Adventure - to znaczy, że zrobiono ją tak, by każdy inteligentny inaczej poczuł się dowartościowany jej ukończeniem. LW ma wszelkie cechy gry przygodowej, a jednocześnie stawia przed graczem wyzwania intelektualne godne zapóźnionej w rozwoju ameby.

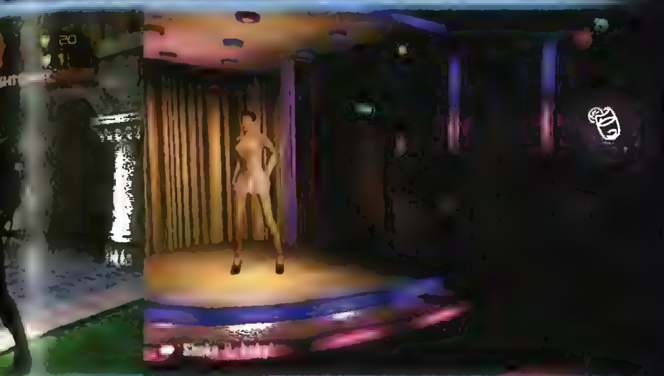
A tak na marginesie, niedawno rozmawiałem z moim redakcyjnym kolegą, Pepinem Krootkim, który stwierdził, że kończy się już czas robienia gier dla ludzi prawdziwie inteligentnych. Kompa ma teraz

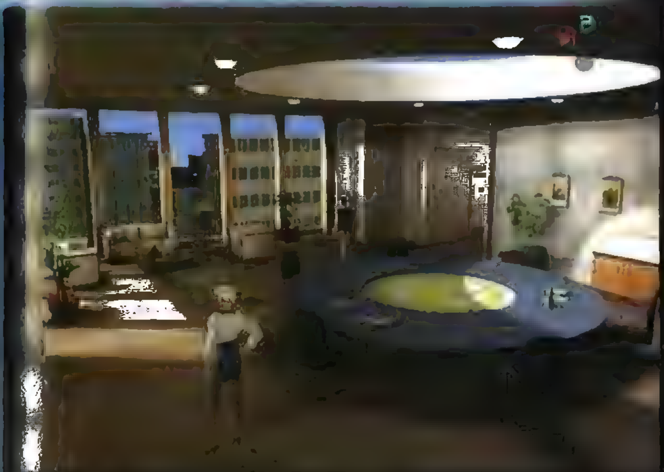
Wbrew pozorom - gra NIE dla idiotów!

prawie każdy blokers czy dresiarz, więc twórcy, którzy muszą kierować własne gry do "szerokiego odbiorcy", muszą wymyślać tytuły, jakie tamci kupią. A ci nie kupią niczego, co zaangażuje choć dwie fałdy na ich gładkich niczym bilardowa kula mózgach.

Hm... nie jestem pewien, czy mój (bardzo miły skądinąd) kolega ma do końca rację, jednak powiedzieć trzeba, że jest coś na rzeczy. (Shadow Knight powiedział mi jednak, że i idiotom też się należy odrobina luksusu.) Ale kontynuujmy z moich notatek:

PCW jest aż do bólu liniowa. Nie masz zbyt wielkiej swobody wyboru działań, bo twórcy bezczelnie podpowiadają ci ("miganiem" niektórych przedmiotów), co możesz zrobić - a rozwiązania zagadek są banalnie proste. W zasadzie gracz jest





prowadzony za rączkę, a jeżeli trzeba mu gdzieś czegoś poszukać, poszukiwany przedmiot znajduje się z reguły najdalej w odległości trzech lokacji. W dodatku na każdej większej lokacji Largo "gubi" wszystkie przedmioty z poprzednich części i nie musisz się zastanawiać, co zrobić pod koniec gry z butelką szampana, którą nasz milioner znalazł na początku. Ale nie ma przyjemności bez odrobiny bólu, jak powiedział pewien pan, kiedy się zmarło jego teściowej i przedstawiono mu rachunek za pogrzeb.

2. Po kolejnych trzech godzinach dopisałem:
Gra ma kilka fragmentów dość trudnych. Są nimi wstawki logiczne i tzw. bonusy (które można rozgrywać i później, po wczytaniu zapisanej gry). Bonusy to nic innego jak przyzwoite gry planszowe, zamaskowane jako włamania do komputera i walka z programami ochronnymi. Gry są na tyle trudne, że wygrana daje sporo satysfakcji (choć bez przesady, miewałem większe orgazmy). Rzecz przeprowadzono o tyle ciekawie, że można potem je powtórzyć w dowolnej chwili, ładując odpowiednie fragmenty. Brzmi to może dość mętnie, ale w praktyce jest dość łatwe i przyjemne.

3. Nie załamały mnie te gry planszowe - i grałem dalej. Kolejne trzy godziny upłynęły mi na wizycie w Rosji, Nowym Jorku i tajemniczej wyspie na Ardiatyku. Po upływie tego czasu zamaszyście przekreśliłem na krzyż poprzednie refleksje...

Bowiem w miarę, jak brnąłem coraz dalej, zagadki stawały się coraz trudniejsze. Gra jest skonstruowana tak, że nie bijesz łbem o ścianę. Owszem, rażno posuwasz się do przodu i wcale nie narzekasz, bo zwroty akcji są dość nieoczekiwane, a intryga się zapętla niczym lina w ręku podpitego majtka. Scenariusz to mocna strona gry - tkwi w nim coś, co zmusza gracza do przełażenia z etapu na etap. Twórcy zrobili doskonały melanż akcji, intrygi oraz tajemnicy. Nie da się ukryć, że tytuł z pozoru prosty jak stylisko grabi w miarę rozwoju akcji staje się coraz ciekawszy.

Wbrew pozorom - gra NIE dla idiotów!

Grafika i muzyka

Mocną stroną gry jest jej oprawa graficzna. Twórcy starannie zaprojektowali wnętrza, krajobrazy i wygląd wszelkich lokacji. Wnętrze chaty meksykańskiej wygląda naprawdę jak mieszkanie ubogiego peona, knajpę w Vorowgradzie (Vorowgrad Rosjanin byłby przetłumaczył jako Miasto Złodziejów) zaprojektowano z typowym nowobogackim przepychem, zaś komunalne mieszkania w tym samym mieście są obskurne oraz zaniedbane, a na greckiej wyspie z chęcią byłby chyba zamieszkał Telly Savalas. Co dodatkowo godne pochwały, twarze rozmaitych NPC-ów też zrobiono dobrze i silnie je zindywidualizowano – widać, że rysownicy przyłożyli się wyjątkowo starannie. Wszystko razem sprawia, że za oprawę graficzną śmiało można dać grze ocenę w granicach 8-9.

łukiem, mimo że znam karate, taekwon-do, judo, kung-fu, aiki-do i kilka innych słów rodem z Dalekiego Wschodu. Largo leje nowojorskiego opryszka, dwu meksykańskich cangaceiros, trzech rosyjskich mafiosów i... nie, nie będę wam psuł przyjemności. Walki prezentują się ładnie, mimo że nie są zbyt trudne. Trudniejsze bywają fragmenty, w których trzeba coś zrobić szybko... ale i z tym można sobie poradzić.

Duju anderstand?

Jedyną poważniejszą trudnością, jaka zapewne nie pozwoli wielu graczom w pełni cieszyć się programem, jest znajomość znajomości "lenglydżu", i bynajmniej nie na poziomie "Zot li gata sej gud baj far ze sammer" (Dżason Donowan), jaki reprezentuje większość polskich didżejów. Podczas rozgrywki trzeba zbierać wiadomości zgromadzone na twardych dyskach rozmaitych kom



Jestem przystojniejszy i walczę po stronie DOBRA! Nie macie szans. Poddajcie się!

Starannie też wykonano oprawę muzyczną i dźwiękową. Każda większa lokacja charakteryzuje się własnym motywem muzycznym, właściwym dla konkretnego miejsca (kraju). W Rosji jest to na przykład znakomity pastisz rosyjskich melodii ludowych. W podziemiach bohaterowi towarzyszy dźwięk kapiących kropli wody, a na Syberii – oczywiście! – wyje zamieć. Łapie to wszystko i stwarza tzw. klimat gry.

Save? Proszę bardzo!

Oczywiście w każdym (niemal) momencie można zapisywać grę. Wyjątkami są minigry, o których pisałem wcześniej. Jest to zresztą logiczne – partia pokera, w której możesz zapisywać grę po każdej wygranej, traci sens. Dialogi są wyświetlane jak należy, a bohaterowie mówią dość ciekawymi głosami. Przezabawnie zresztą brzmi "anglosyjski", jakim mówią członkowie rosyjskiej mafii (jeszcze zabawniejsze mają pyski!).

Międzymordzie

Interfejs gry jest dość prosty (deweloperzy z Ubi Softu tradycyjnie nie cierpią myszy, zatem sterowanie i komunikacja z grą odbywają się z klawiatury i – co mnie naprawdę zdumiało – z joysticka. Czy ktoś z was, młodzi, pamięta jeszcze, co to takiego?). Ale do wszystkiego można się przyzwyczaić. Po jakimś czasie okaże się, że można sobie z nim poradzić jedną ręką – i od tej chwili gra staje się przyjemnością.

Prosto-w-mordzie wal!

W grze jest kilka bójek, ale te nie są zbyt trudne. Niezmiernie lubię lać na ekranie typów, których w rzeczywistości obszedłbym szerokim

pów, nigdy bowiem nie wiadomo, kiedy i co się przyda. Z tego też względu wielu graczy może mieć niewielkie (he, he, he!) kłopoty.

Zakończenie i podsumowanie,

w którym EGM gęsto się tłumaczy

Nie wycofuję się z opinii, że powstaje coraz więcej gier dla idiotów, nie mogę jednak nie przyznać, iż IW zdecydowanie do nich NIE należy. Na początku, i owszem, prosta, jednak komplikuje się w miarę rozwoju akcji, niejako kształcąc gracza i stawiając przed nim coraz większe wymagania. Jest to chwyt niezwykle przebiegły – kiedy zaczynasz kląć na poziom trudności zagadek, okazuje się, że zabrnąłeś tak daleko, iż będziesz zgrzytał zębami, mimo to nie popuścisz (no, chyba że po obfitym obiedzie). Będzie ci szkoda kilkunastu godzin, jakie spędziłeś do tej pory przed ekranem. Ciekawość gracza podsycają też kapitalne wstawki animowane, którymi program nagradza jego inteligencję po każdym jej przebłysku.



7

INFO

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Internet:** www.ubisoft.com ■ **Wymagania:** Windows 98/ME XP ■ **Akcelerator:** a gdzie tam



■ bardzo dobra, bo klasyczna grafika ■ niezła oprawa muzyczna ■ ciekawie opracowany i prosty w obsłudze interfejs ■ rosnący w miarę upływu czasu poziom zagadek ■ games in game



■ nie za bardzo trudne zagadki (szczególnie na początku)
■ liniowa akcja

Wbrew pozorom gra NIE dla idiotów!

GATUNEK: SYMULATOR POLOWANIA

Varmint hunter

MZ

Ktoś nazwał kiedyś myśliwych największymi hipokrytami, jacy stąpają po ziemi. Twierdzą, że kochają przyrodę i zwierzęta. Poświęcają czas i pieniądze na pracę w lesie. Działają na rzecz ginących gatunków. Budują paśniki, dokarmiają zwierzynę, zwalczają kłusowników itd. Czyż to nie piękne? Dopiero później strzelają.

Początkowemu twierdzeniu nie odmówię racji, nawet jeżeli wygłosił je któryś z radykalnych ekologów (albo i Smuggler), którzy też nie całkiem są zrównoważeni. Należy tu pamiętać, że myśliwi nie zabijają zwierząt, ale pozyskują je. Według ich terminologii pozyskanie to wejście w posiadanie zwierzyny metodą odstrzału lub odłowienia - po prostu rewelacja.

Pojedziemy na łów, na łów, towarzyszu mój?

Z drugiej strony, przyjemność polowania czy obcowania z bronią palną - niekoniecznie automatyczną - jest niewątpliwa. Nie musi się to oczywiście wiązać z zabijaniem (czyt. pozyskiwaniem) zwierząt - można broń kolekcjonować, grozić, używać jej do wymuszania haraczy itp. Też miło.

Abstrahując od tak radykalnego wykorzystania tego narzędzia, muszę napomknąć o produkcie Future-Primitive, który - chcąc, nie chcąc - ma być tematem przewodnim niniejszych wynurzeń. Chodzi mianowicie o grę Varmint Hunter, która jest kolejnym badziewnym symulatorem polowania stworzonym na PC. Cóż, chciałbym, ale nie mogę ograniczyć się do powyższych stwierdzeń w temacie przewodnim (zaraz by padły zarzuty o brak konkretów w recenzji!), a w związku z tym pora niestety, by troszeczkę pobluzgać.

Szczerze odradzam zabawę z Varmint Hunterem, gwarantuje on tylko i wyłącznie nudę oraz frustrację. Lepiej już chyba wyrywać muchą skrzydełka.



Sportowo-symulacyjne gry, gdzie za pomocą myszy i klawiatury stajemy się myśliwymi, którzy wytrwale polują na grubego zwierza, wydają się dobrą alternatywą dla tych, co nie chcą pozbawiać życia niczego winnych stworzeń, a także tych, co z rozkoszą wyrywają skrzydełka owadom, a na sport w większej skali nie stać ich. W tym przypadku niestety ani jeden, ani drugi gatunek myśliwych nie znajdzie satysfakcji w obcowaniu z grą.

Twórcy, zgodnie z nazwą firmy, wydali na świat niesamowicie prymitywny produkt - ten po prostu nie zasługuje nawet na najmniejsza wzmiankę, a jeżeli takowa pojawia się - to wyłącznie ku przestrodze. Wstyd wypuszczać coś takiego na rynek!

Strzel se świstaka!

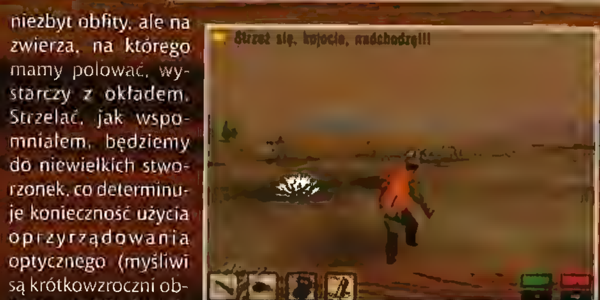
Nie wydaje mi się, by kogokolwiek pociągała możliwość strzelania do szkodników, ale niestety takie właśnie jest założenie gry. Posługując się terminologią myśliwych - zwierzostan, jaki będziemy pozyskiwać, jest niesamowicie ubogi i co tu dużo mówić: mało ekscytujący. Nie ma szans na zastrzelenie niedźwiedzia grizzli, tym bardziej tygrysa, lwa, bawoła czy chociażby rysia. (Lub wujka Stefana - pozdrowienia dla fanów Klanu i dla tych, którzy go oglądają, bo żona/siostra/matka przełącza TV bez szacunku dla meczu albo zapasów kobiet w błocie, które to programy niosą jakieś edukacyjne [dla facetów] treści). Największym wyzwaniem jest ścierwojad kojot, którego i tak niesamowicie trudno spotkać. Najczęściej naszym celem stają się króliki, zające szaraki, świstaki i pieski preriowe. Zaiste, prawdziwe wyzwanie dla macho - zastrzelić świstaka, który siedzi i zawija w te sreberka...

Miły początek...

Po włączeniu gry możemy, i owszem, poczuć niejaki dreszczyk emocji, słuchając przyjemnej nastrojowej muzyczki, jaka pobrzmiewa już od momentu uruchomienia intra, oraz oglądając stylowe widoczki rodem z środkowego zachodu USA. Niestety muzyka szybko cichnie, a główne menu nie zachęca. Kolejny krok to wybór mordziachnego myśliwego, którego trzeba ubrać w jeden z klasycznych amerykańskich strojów na polowanie (nie zabraknie również jaskrawopomarańczowej kamizelki maskującej), następnie wyposażyć w niezbędne akcesoria typu kompas, mapa, smrodek w spreju, gwizdek na kojoty itd.

Oczywiście na polowanie nie wybieramy się z pustymi rękoma - do wyboru mamy tylko 7 giwer: od kolta 45 poczynając, co wydaje się jakimś nieporozumieniem, a na wytłumionej kompozytowej 33 kończąc. Arsenał - jak widać - niezbyt obfity, ale na zwierza, na którego mamy polować, wystarczy z okładem. Strzelać, jak wspomniałem, będziemy do niewielkich stworzonek, co determinuje konieczność użycia oprzyrządowania optycznego (myśliwi są krótkowzroczni obligatoryjnie?). Wybór celowników jest większy niż broni, a skorzystać możemy nawet z noktowizyjnych celowników optycznych, poza tym cała gama standardowych plus gogle noktowizyjne, lornetka i aparat fotograficzny, aby uwiecznić wspaniałe trofeum, jakim niewątpliwie okaże się piesek preriowy. Niestety nie zaimplementowano ani 6-lufowego działka typu Vulcan ani nawet Stingera czy choćby marnego Hellfire'a, zatem pokonanie świstaka może nastręczać mniej wprawnym graczom poważne trudności.





Ten moment gry nie wróży jeszcze najgorszego, wręcz przeciwnie wskazuje, że zaraz weźmiemy udział we wspaniałym safari, pełnym niebezpieczeństw, ewentualnie zapolujemy ze sforą psów na grubego zwierza.

INFO

3+

Producent: Future Primitive **Dystrybutor:** Future Primitive **Internet:** www.future-primitive.com **Wymagania:** P 360, 64 MB RAM, Win 9x/XP/ME **Akcelerator:** koniecznie

- temacik przewodni
- lepiej zabijąc zwierzątka na ekranie niż w realu

- że musiałem taki badziew zrecenzować :(((

...i nic więcej!

Nadzieje gracza rozwiewają się podczas wyboru terenu, na którym odbędą się łowy. Pięć dostępnych lokacji w niczym nie zapowiada tego, że spotkamy coś większego niż wychudzonego kojota. Możemy zapolować w Teksasie - tu najwięcej jest piesków preriowych, które niszczą pastwiska teksańskich farmerów. W Nevadzie na pustyni śmierci grasują hordy krwiożerczych kojotów (osobiście widziałem tylko jednego - uciekł mi zresztą). Pozostałe lokacje to ta bardziej zielona część Stanów Zjednoczonych, gdzie królują króliki, świstaki, a od czasu do czasu przebiegnie lis z kulawą nogą.

Wygląd lokacji zasługuje na potępienie ze względu na monotonię i niestaranne wykończenie obiektów. Sam myśliwy prezentuje się tak, jak zachwalający strzały do zająca stojącego obok słupka, i to z ukrycia. Gdyby ktoś nie wiedział - dobry myśliwsko obyczaj mówi, że do zająca można strzelać wyłącznie wtedy, gdy jest w ruchu i na otwartej przestrzeni. Zresztą powiedzmy sobie szczerze - prowadzona postać wygląda jak debil i tak samo się zachowuje (posłuchacie tych całych 5 odzywek). Zresztą może jest tylko pijany jak świnia. Ponoć trudno jest być trzeźwym na środkowym zachodzie USA.


Na to jeszcze nie polowałem...

Bez znaczenia jest - wg autorów - pora roku i dnia, w jakiej udajemy się na łowy. Bez względu na to, czy jest piąta rano w mroźny grudniowy dzień, czy druga w nocy w parną lipcową noc, zwierzęta wykazują identyczną aktywność. Mało tego - zawsze zajdziemy je w tych samych miejscach.

...cierpiał na straszliwego kaca, kulał na obie nogi i nie mył się od kilku miesięcy. (Może zresztą oni tam tak wyglądają, kto ich wie.) Sterowanie również jest nieco dziwne, gdyż odbywa się za pomocą klawiszy numerycznych i bez możliwości redefinicji. Pozory realizmu w postaci wskazówek dotyczących poprawek na wiatr, ułożenia broni itp. są po prostu żałosne. Czy wiatr wieje, czy też nie, celność nie ulega zmianie - dobry celownik załatwi wszystko. Zwierzęta widać zazwyczaj z bardzo daleka, co niewątpliwie oddaje warunki panujące w naturze, ale ich wygląd oraz ruchy dalekie są od pierwowzoru. I owszem, zajączek kica, lis przebiega z nosem przy ziemi, lecz na tym się realizm kończy. Ani ich wygląd, ani sposób zachowania nie ma wiele wspólnego z tym, co wiem o obyczajach, i lisów i królików. (Pieski preriowe pomińmy tu zakłopotanym milczeniem).

Brak nawet etyki myśliwskiej - do jej nieprzestrzegania namawia głos

Pozyskujemy surowce wtórne...

Varmint Hunter z pewnością nie wytrzyma konkurencji z produktami firm, które wypuszczają na rynek kolejne odsłony symulacji polowania, o wysokiej jakości wykonania i w postaci niesamowicie realistycznej oraz bogatej grafiki, jak też również doskonałego odwzorowania realizmu. Przykładem może być chociażby Field & Stream Trophy Hunting 5 firmy Sierra, który jest w tym przypadku bezkonkurencyjny. Szczerze odradzam zabawę z Varmint Hunterem, gwarantuje on tylko i wyłącznie nudę oraz frustrację. Lepiej już chyba wyrywać muchą skrzydełka. Choć, przyznać muszę, ten otwierający grę 45-sekundowy temat przewodni (jako ok. 3 MB wave), rodem jakby z zupełnie innej bajki (czy raczej westernu) - naprawdę zasługuje na uznanie. Dzięki niemu grze przybyło jedno oczko w ocenie, a moja kolekcja zwiększyła się o jedną sztu... to znaczy pozyskałem fajną muzyczkę. Szkoda, że taką krótką.

Z chęcią oddam CD z grą za drugi takiej klasy temacik. Są chętni na zamianę? Nie? Tak myślałem... ale miałem nadzieję, że czyta nas choć paru ciężkich frajerów.

PS Krwiożerczy nie jestem ale sam z chęcią pozyskałbym wszystkich twórców gier na takim poziomie.

No One Lives Forever 2
A Spy In H.A.R.M.'s Way

Mr Tuli a.k.a. Eld

Cate Archer powraca w naprawdę wielkim stylu! Wiadomość to znakomita dla fanów pięknej Cate, do których i ja się zaliczam, podobnie Gem. Tak się składa, że mimo zaliczenia sporej liczby shooterów FPP, jednak NOLF-a z wielu względów uważam za zjawisko niespotykane i wyróżniające się wśród innych gier tego gatunku. Jakie to względy, znawcy części pierwszej na pewno sobie to dopowiedzą. Pozostali poznają odpowiedź, jeśli tylko zagrają w drugą odsłonę boskiego No One Lives Forever.

Nie ma co ukrywać, że nasze oczekiwania względem sequela z przygodami panny Archer były olbrzymie. Szlachectwo zobowiązuje, jak to się mówi, a panna Archer - po wyczynach sprzed lat kilku - z pewnością na tytuł taki zasłużyła. I powiedzmy to od razu - gra spełnia nasze wymagania; ba jest lepiej, niż mogliśmy oczekiwać!

Mimo że w grze nie ma tak naprawdę chyba nic rewolucyjnego, to - tak jak w przypadku pierwszej odsłony - autorzy zamieścili tu wszystko, czego moglibyśmy wymagać od klasowego shootera. Po czym doprawili zabójczym poczuciem humoru i niezapomnianym klimatem z lat sześćdziesiątych. Widać, panowie programiści są nie tylko homo... ale i sapiens - i wiedzą, jak przykuć gracza do monitora.

W służbie JKM*

Dla tych, którzy dotąd tego nie wiedzieli - bohaterką NOLF-a jest przeapetyczna Cate Archer - kobieta, której seksapil zupełnie nie współgra z wykonywaną przez nią profesją. Ta urocza istota jest bowiem doskonałym agentem wywiadu - damską wersją 007. Rzekłbym, że z wielu powodów nawet lepszą agentką niż Bond, na co na pewno mają wpływ wcześniejsze dokonania Cate. Trzeba pamiętać, że w poprzedniej części, wraz z panną Archer, przeżyłem emocjonujące chwile, m.in. w Berlinie i Casablance. Wszak nic tak nie zbliża ludzi (nawet jeśli jeden z nich jest wirtualny) jak wspólne emocjonujące przygody.

W drugiej części NOLF-a przygód także nie brakuje - są nawet jeszcze bardziej emocjonujące. O ile bowiem poprzednio była to wojna między H.A.R.M. a brytyjskim wywiadem Unity, to teraz głównie polowanie na głowę pięknej Cate. Dimitri Volkov jakimś cudem przeżył i nie ma zamiaru zapomnieć o zabójczej agentce. A że H.A.R.M. ma odpowiednie środki finansowe, wokół panny Archer zaczynają się kręcić najlepsi zawodowi zabójcy świata. Skutkiem tego nasza pupilka walczy na dwa fronty: z jednej strony - wypełnia zadania powierzone przez szefostwo, a z drugiej - dba o własną skórę.

Kolorowe lata sześćdziesiąte

Również tym razem piękna bohaterka zagląda w różne zakamarki naszego świata. Tego z lat sześćdziesiątych, kiedy w "modzie" była zimna wojna, dzieci kwiaty, flowe-power, kolorowe ciuszki, "make love not war", twist - i tego rodzaju przyjemności. W związku z wyznaczonymi zadaniami Cate odwiedza m.in. pachnącą orientem Japonię, zakopaną w śniegach Syberii bazę Armii Czerwonej, egzotyczne Indie z miastem w stylu kolonialnym. A w USA - stan Ohio, gdzie przychodzi jej szukać śladów H.A.R.M.. Potem przemierzymy "kosmiczną" - z naszego punktu widzenia - kryjówkę tej organizacji. Wiecie co, mówiąc "kosmiczną", mam na myśli coś futurystycznego - ale jak na filmach sprzed lat trzydziestu lub z kreskówki "Jetsonowie".


Ten niewinnie wyglądający banan okazuje się zabójczą bronią w rękach Cate.

Zabójcza piękność powróciła!

Służba, nie drużba

Zadania, jakie Cate wykonuje, są bardziej zróżnicowane i ciekawsze niż w odsłonie pierwszej - choć trzeba przyznać, że nadal jest to codzienna praca szpiega z gatunku 007. (Bo prawdziwa szpiegowska robota jest, prawdę mówiąc, tyleż żmudna, co nudna.) Czyli: wszelkiego rodzaju akcje dywersyjne (tu coś wysadź, tam kogoś stuknij) tudzież fotografowanie tajnych dokumentów, spotkanie z "wtyczką" etc. Brzmi to może lakonicznie, ale powiadam wam, że misje są cholernie zróżnicowane, a tempo ich rozgrywania zmienia się nieustannie.

Kwintesencja tego, co w shooterach najlepsze plus Cate, jej czarodziejskie zabawki oraz niebanalny humor. Czy potrzeba więcej?

Za przykład niech posłużą misje na Syberii oraz w Indiach. W pierwszym przypadku najpierw musimy podłożyć bomby w strategicznych miejscach - w pobliżu bazy radzieckiej m.in. zaminować most czy wysadzić w powietrze nadajnik radiowy. Następnie Cate wkrada się do środka, potem dostaje do fabryki zbrojeniowej, gdzie przemierzając labirynty korytarzy, odnajduje dokumenty tajnego projektu, w którym paluchy maczał... H.A.R.M. Syberyjski epizod kończy się szaleńczą ucieczką nocą na skuterze śnieżnym. Wokół panny Archer gęsto latają pociski, a na jej drodze żołnierze radzieccy i terroryści ustawili zapory. I jakby tych kłopotów było mało to... most prowadzący do zbawczego samolotu wylatuje w powietrze ciut za wcześnie. To nie koniec - przy samolocie już czekają panowie z H.A.R.M., a na kadłubie widać przyczepioną bombę. Cały epizod rozgrywa się w iście bondowskim, zabójczym tempie i w tym czasie nastrzelamy się jak w mało którym shooterze. Palec właściwie nie jest zdejmowany ze spustu kałasznikowa!

Co innego w kolejnym epizodzie - w Indiach. Tu, większość czasu spędzimy na skradaniu się czy podkładaniu "pluskiew" i podsłuchiwaniu rozmów. Główną bronią jest tu nie pistolet, lecz... banan lub moneta. Nie żartuję, mówię całkiem poważnie!

Nazywam się Powers...

Austin Powers - kochający życie młodzieniec - produkt i uosobienie rewolucji seksualnej: bardziej troszczy się o to, by zawsze znajdować się w otoczeniu pięknych dziewcząt niż o losy świata. Austin Powers rozbija się jaguarem. Powstają piosenki o Austinie Powersie, który całymi dniami robi zdjęcia do magazynów mody, a w nocy...

W nocy Austin Powers jest szpiegiem na usługach Jej Królewskiej Mości. Walczy z międzynarodowym terroryzmem, a w szczególności z własnym odwiecznym wrogiem, doktorem Evilem. W rolę Austina Powersa i dr Evila wcielił się Mike Myers. Pierwsza część cyklu - "Austin Powers - agent specjalnej troski" - była całkiem dobra, ale kolejne to już kiczowate szmiry.





Ach, te gadżety!

W zasadzie trudno wytłumaczyć, skąd wziął się ten nagły wzrost grywalności w drugiej części NOLF-a. Być może stało się tak dlatego, że tym razem dorzucono tu wszelkich nowalijek, jakie pojawiały się w shooterach od czasów NOLF 1? Dla przykładu - zaoferowano tu tak potrzebny szpiegowi tryb ukrywania. I teraz wystarczy, że Cate znajdzie się w ciemnym miejscu, a po chwili staje się niewidoczna dla patrolujących teren strażników. Ciekawa rzecz, choć trzeba przyznać, że większość wartowników po tym, jak wparuje do nieoświetlonego pomieszczenia, zapala światło lub używa latarki. Reagują też na każdy podejrzany dźwięk.



Trąba powietrzna i wojowniczki ninja, oto, co czeka Cate w Ohio.

Jak przystało na szpiega, Cate niekiedy musi pozbyć się zwłok "sprzątniętego" po cichu strażnika. W przypadku drugiej edycji NOLF-a możemy to uczynić na dwa sposoby. Pierwszy to tradycyjne zarzucenie trupa lub pozbawionego przytomności strażnika (o tym jednak dalej) na plecy i ukrycie w jakieś wyrwie. Sposób to niezły, lecz panna Archer z takim ciężarem na barkach porusza się jak mucha w smole. Dlatego - dla odmiany i ulżenia agentce - warto skorzystać z drugiej opcji, jaką jest ta z... kwasem w dezodorancie rozpuszczającym zwłoki. (Kłania się epizod z Nikity - pamiętacie?) "Psik" i koleś rozpływa się... nie, nie z zachwytu, bynajmniej, ale w nicość.

Takich czarodziejskich zabawek nasza panna ma o wiele więcej. Począwszy od nieprzydatnej z pozoru monety, która odciąga uwagę strażnika, przez wytrych do zamków lub palnik do przepalania kłódek, kotka niespodziankę, "pluskwę" i dekoder szyfrów, na paralizatorze skończywszy. Ten ostatni całkiem skutecznie usypia przeciwnika, a dzięki temu pozostaniemy "szpiegiem z zasadami humanitarnymi". Lecz tylko teoretycznie - Cate ma tyle śmiercionośnej broni, że grzechem by było nie skorzystać z tego bogactwa! Ot, chociażby



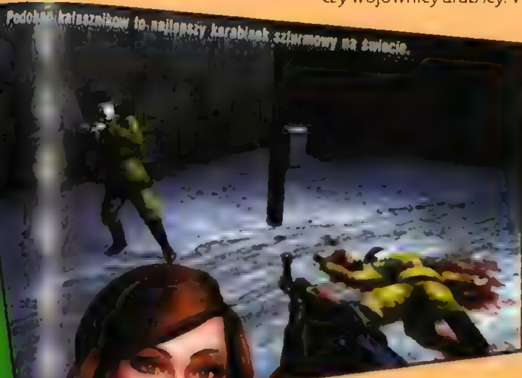
Gęsto padający śnieg jest ułatwieniem dla Cate.

Cate Archer powróciła w iście zabójczym stylu! Autorom sequela udało się stworzyć coś zdecydowanie lepszego do "jedynki", zachowując przy tym wszelkie atuty NOLF-a. Grywalność i klimat tej gry biją na głowę wszystkie znane mi shootery.

taki pistolet maszynowy. A jeszcze bardziej przyjemną pukawką szybkostrzelną jest słynny kałasznikow. Albo kusza, z której strzelamy zwykłymi lub zatrutymi strzałami (jest nawet kusza z celownikiem snajperskim... a i snajperki nie braknie). A przecież są także shurikeny, czyli takie metalowe gwiazdki, stosowane przez ninja (miecz samurajski naturalnie też można wykorzystać) oraz granaty rozpryskowe, łzawiące, z gazem rozśmieszającym i paraliżującym... do tego jeszcze pistolet z tłumikiem czy choćby... wnyki na niedźwiedzia i wspomniane banany. To jednak tylko skromny przegląd tego, w co uzbrojono piękną agentkę!

Die, you decadent pig!

Z drugiej jednak strony, spora ilość broni jest adekwatna do liczby przeciwników. Są tu i wojowniczki ninja, i terroryści z H.A.R.M., i żołnierze radzieccy czy wojownicy arabscy. W dodatku każdy występuje w kilku odmianach, a ich zachowanie jest dużo lepsze niż w edycji pierwszej. Choć i tam, jak pamiętamy, nie było ono takie złe - właściwie NOLF prezentuje się bardzo dobrze na tle innych shooterów. Strażnicy czujnie patrolują wyznaczony teren i podejrzliwie reagują na każdy dźwięk. Również podczas walki zachowują się dobrze i pozostają niemal w ciągłym ruchu, jak też wykorzystują wszelkie możliwe osłony. Trudno takiego trafić, a należy pamiętać, że w NOLF-ie doskonale działa system obrażeń - strzał w głowę powoduje natychmiastowy zgon, z kolei np. w nogę - tylko zranienie. Jednak dla starych wyg, co to zjedli zębiska na Kwaku czy Unrealu, to chyba nie problem?


Podobno kałasznikow to najlepszy karabinek szturmowy na świecie.



Najdziwniejsze mimo wszystko jest to, że da się tu zagrać na dwa sposoby - i oba są równie rewelacyjne. Większość misji charakterem predystynuje je do miana typowo szpiegowskich: nieustannie się skradamy, węszymy i po cichutku eliminujemy strażników. Trwa to trochę czasu, ale daje sporo satysfakcji. W wielu przypadkach możemy się zabawić w Terminatora: iść naprzód i kosić wszystko, co się ukaże w polu widzenia. I tu też NOLF 2 sprawdza się rewelacyjnie!

Oba sposoby są skuteczne, choć trochę inaczej... punktowane. Trzeba wam bowiem wiedzieć, że za wykonane zadania otrzymujemy punkty. Może się zdarzyć nawet tak, że danego zadania w obrębie misji nie wykonasz, a mimo to gra toczy się dalej. Tylko punkty nie są wówczas naliczane.

Szpiegowski humor

Znakiem firmowym No One Lives Forever jest także nieprzeciętny humor, wszechobecny w grze. Tradycyjnie już jesteśmy zasypywani dowcipami czy to podczas cutscenek między etapami, czy samej gry. Polecam, tak jak w części pierwszej, by podsłuchiwać rozmowy strażników. Dzięki temu dowiecie się - m.in. - dlaczego i jakie amerykańskie pisma czyta Michaił lub co robią wojowniczki ninja w wolnym czasie. Jest też trochę humoru sytuacyjnego. W tym przypadku najbardziej mnie rozśmieszył moment, gdy w radzieckiej bazie włączyłem radio i z głośnika popłynęły zdeformowane dźwięki... muzyki z filmu "James Bond"! Oczywiście strasznie dużo jest tu tekstów seksistowskich, pełno niedopowiedzeń i aluzji. Wszystko stoi jednak na naprawdę wysokim i bynajmniej niechamskim poziomie.


Na Syberii można sobie do woli postrzelać.

Swinguj, agentko!

Ale nie samą grywalnością A Spy In H.A.R.M.'s Way stoi, bo fani z pewnością pamiętają, jak wyśmienita była muzyka i grafika w pierwszej części przygód Cate. I tym razem nie zawiedziecie się,


Te krzaczki na szyldzie to nazwa lokalu [illegible] złocistą czapką.



Nazywam się Bond...

Bond James - superagent tajnych służb Jej Królewskiej Mości (007) to postać fikcyjna, wykreowana przez pisarza Iana Fleminga. Powstało ponad 20 filmów z Bondem i są to jedne z najbardziej kasowych przebojów, zwłaszcza w latach 60 i 70.

W roli głównej występowali - kolejno: Sean Connery, G. Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton i Pierce Brosnan.

Wybrane pozycje: "Doktor No" (1962), "Goldfinger" (1964), "Diamenty są wieczne" (1971) i "Żyj i pozwól umrzeć" (1973), "Nigdy nie mów nigdy" (1983), "Licencja na zabijanie J. Glena" (1985), "Golden Eye" (1995).





bowiem autorzy serii stworzyli coś jeszcze doskonalszego! Muzyka - ponownie - wręcz emanuje klimatem z lat sześćdziesiątych. Cudo! Co ja bym dał, by te przeklęte kawałki nagrano na płycie w normalnym formacie audio! Niestety tym razem panowie z Fox Interactive nie poszli nam na rękę tak jak w przypadku debiutu Cate, a szkoda.

Odgłosy są niewiele gorsze. Do tego jak zawsze genialne speeche. Wszystkim postaciom świetnie dobrano głosy i mówią one z odpowiednim akcentem. Część genialnie poprawną, jakże "sztywną" angielszczyzną, inni z niechlujnym amerykańskim akcentem, a radzieccy żołdacy z pięknym wschodnim zaśpiewem.



Panna Archer jak najbardziej potrafi posługiwać się białą bronią.

Nowa, ładniejsza Cate

W sumie - nie powiem, by oprawa graficzna NOLF-a wyglądała szpetnie, ale A Spy In H.A.R.M.'s Way jest grą zdecydowanie ładniejszą. Wystarczy choćby spojrzeć na obrazki, na których widać śnieg czy tornado. Czy wielkiego wrażenia nie robią przedmioty unoszone przez trąbę powietrzną? A jeszcze lepszym przykładem jest tajemniczy dom w Ohio. Kiedy znajdziemy się w jego piwnicy, zobaczymy unoszący się w powietrzu kurz czy inne paprochy. Lokacje same w sobie są różnorodne, i śliczne zarazem, choć na pierwszy rzut oka można odnieść wrażenie, że trochę skąpe w szczegóły.

Jednak po dokładnym przyjrzeniu się wyłapujemy wszelkie drobiazgi, jakie cieszą oko. W porównaniu z pierwszym NOLF-em ładniejsze są tu postacie, aczkolwiek mam pewne wątpliwości co do tego, w jak sposób giną. Oczywiście wziąwszy pod uwagę inne shootery, animacje w NOLF 2 wyglądają świetnie, ale po tym, co me oczy ujrzały w demie UT 2003 - czuję niedosyt. Owszem, zdarza się, że przeciwnik sturla się ze schodów czy upadając zgubi czapkę, ale NOLF 2 i Unreal Tournament 2003 dzieli przepaść. Za bug uznaję również to, że postacie niekiedy przenikają przez drzwi czy ściany. Zresztą spróbujcie ułożyć stosik z nieszkodliwych już strażników - to nierealne. Na szczęście nie ma to wielkiego wpływu na grywalność i przeszkadzać może jedynie malkontentom.

Tę lekką niedogodność wynagradza z kolei wygląd samej Cate. Jej postać także uległa drobnym przeobrażeniom i w tej chwili jest "czikiem", o jakiej będą śnili nastolatkowie w różnych częściach naszej galaktyki. Nowa fryzura, nowe ciuszki i jeszcze większa dawka seksapilu to znak rozpoznawczy Cate.

Pamiętacie jeszcze cut-scenki z odsłony pierwszej? Choć te nie stały na najwyższym poziomie, jednak w większości przypadków stanowiły doskonały, a co najważniejsze - zabawny łącznik między misjami. Tym razem widać, że programiści spędzili sporo więcej czasu nad filmikami.

Cate, ta boska Cate!

Co tu dużo pisać - Cate powróciła i to w doskonałej formie! Ta gra ma wszystko, czego moglibyśmy oczekiwać po kontynuacji rewelacyjnego tytułu. To kwintesencja tego, co w shooterach najlepsze plus Cate, jej czarodziejskie zabawki oraz niebanalny humor. Czy potrzeba więcej? Jak dla mnie - to wystarczająco dużo, by wystawić maksymalną ocenę. A jeśli w nią nie wierzycie, zapraszam do zapoznania się z panną Archer osobiście i osądzenie, czy gra faktycznie zasługuje na dziesięć oczek. Tymczasem - zachwycony Cate - odpalam tytuł ponownie, by nacieszyć się panią szpieg...

* Jej Królewskie, Mości

11/2002

INFO

10

Producent: FOX Interactive ■ **Dystrybutor:** Play It! ■ **Internet:** www.nolf2.sierra.com ■ **Wymagania:** PII 500, WIN 98/98SE/ME/2000/XP, 128 MB RAM, 8xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak, 32 MB RAM

Plusy: GRYWALNOŚĆ, bronie i gadżety, MUZYKA, humor, grafika, wiele innych

Minusy: czemu jeszcze nie ma filmu (byle nie z Agatą Buzek jako Cate)

BALDUR'S GATE ZA 29.99

Kolejna eXtra Gra – Wielkie Hity

już 13 listopada

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt



Dokładna instrukcja do gry

5 CD z grą Baldur's Gate



ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już 13 listopada do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity. I to nie byle jaka, tylko gra zupełnie niesamowita, która doczekała się miana kultowej – Baldur's Gate!!! Jeżeli do tej pory ta gra była dla Ciebie zbyt droga – kup ją teraz za 29,99 zł i przeżyj najwspanialszą przygodę w świecie Forgotten Realms. Zdobywaj skarby, złoto, przyjaciół i doświadczenie, a przy tym poprzyj naszą szaloną ideę wydawania tanich i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gry!!!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA Z DOSKONAŁĄ GRĄ STRATEGICZNĄ DRAGON THRONE!

DRAGON THRONE

BITWA O CZERWONE KLIFY





JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM



DJ Jar Jar

Państwo Gucwińscy nie mają lekko, z czego do tej pory nie zdawałem sobie sprawy (a tylko stroiłem sobie z nich głupie żarty). Dlaczego? Bo nie wiedziałem, że prowadzenie ZOO to taka trudna sprawa. Dopiero gdy z pomocą gry symulacyjnej dla dzieci pt. Animal Paradise, spróbowałem rozwinąć działalność własnego ZOO, doszedłem do wniosku, że jest to łamanie zębów na orzechach.

OK, OK, w tym miejscu ktoś powie, że przecież to kawał dobrej zabawy - a jak ktoś jeszcze kocha zwierzęta, to w ogóle. Ale - na miłość boską - nie w tej grze. Najgorsze jest to, że jestem już starym prykiem, a tu - prosty programik symulacyjny doprowadził mnie do rozpaczy. A co dopiero może się stać z kilkulatkiem?

Bo Animal Paradise niestety to gra skierowana do dzieci. Te przecież tylko na to czekają - aby nasycić oczy czymś ciekawym i ładnym. Tymczasem dostają w ręce produkt, który już od samego początku straszy groteskowością. Charakterystyczna japońska grafika postaci jest dla dzieci w tym przypadku wręcz szkaradna - główny bohater, z którym ma uosabiać się kilkuletni menadżer ZOO i którego wizerunek pojawia się w filmowych wstawkach właściwie bez przerwy, jest po prostu okropny. Wygląda jak efekt nieudanych eksperymentów genetycznych, w wyniku których pozbawiono go warg, a i płuca umiejscowiono w puszce mózgowej rozdętej do monstrualnych rozmiarów, powodując gigantyczny wytrzeszcz gałek ocznych.

Typowy pokój japońskiego dziecka?



I'm a baby ZOO manager, gu gu...

Ohydne wrażenia po obejrzeniu intra łagodzi nieco ładnie i bardzo "dziecięco wyglądające" główne menu oraz interfejs. Nawet dzieciaki poniżej 10 roku życia nie powinny mieć najmniejszych problemów z odkryciem, do czego służą poszczególne ikony.

Męczy mnie za to inna sprawa. Symulator zarządzania ZOO, adresowany do najmłodszego gra-



cza? Czy to ma ręce i nogi? Aby zacząć w toto grać, należy najpierw zrozumieć pewne zasady rządzące popytem i podażą, których znajomość jest niezbędna w różnego rodzaju symulacjach zarządzania. A tego uczą dopiero na studiach - więc o co tu chodzi. Może w Japonii wszystkie dzieci rodzą się genialne, i od razu zasiadają na prezesowskich fotelach, a marketingu uczą się już w żłobkach?

Pop, czyli pop... muzyka

Druga sprawa powodująca wspomnianą "znikomość zabawową" to oprawa muzyczna, która po kilku minutach mocno daje się we znaki. W ciągu "przygody" z Animal Paradise nasze uszy katowane są - bardzo entuzjastyczną z natury - odmianą japońskiego popu, który u mnie (u dzieci kumpla również) na dłuższą metę powoduje mdłości.

Tylko dla orłów?

Trzecia rzecz to stopień trudności poszczególnych misji, które nawet na poziomie 'I'm a baby' (czyt. dla niemowlaków) sprawiają sporo kłopotów, tym którzy ostatni raz sikali w pampersy dobrych 25 lat temu (a znów zaczną to robić najwcześniej za lat 50). Gdybym grał w tego typu grę po raz pierwszy w życiu, będąc w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym (a mniemam, że taka jest grupa docelowa tej zabawki), nie wstydziłbym się przyjść z płaczem do rodziców. Zadziwiające są również smutne filmy, które kończą każdą przegraną misję i pokazują małego chłopczyka - a ten wygląda, jakby miał za chwilę popełnić rytualne samobójstwo. To nie są chyba europejskie metody wychowawcze...

Edukacja po japońsku

Kilka pozytywów można na temat Animal Paradise mimo wszystko powiedzieć, szczególnie o różnorodności misji oddanych do dyspozycji gracza. Poczynając od najprostszego budowania ZOO od postaw, możemy przejść na wyższe poziomy wtajemniczenia w zarządzaniu i podejmować się restrukturyzacji upadającego "zoologu" lub przejąć konkurencję przez odpowiednie działania, niekoniecznie legalne (uczcie się, dzieciaczki, uczcie). Niejakim urozmaiceniem, ale nie nowością, są zwierzęta prehistoryczne, jak dinozaury, a także mityczne, typu potwór z Loch Ness czy Wielka Stopa, które również możemy hodować w naszym ZOO. Zadziwiający jest wychowawczy kierunek programu, który na każdym kroku ukazuje (ZOO = z o.o.?) łapownictwo, przekupstwo, zwalnianie pracowników mniej wydajnych niż pozostali itd. Wydaje się, że Japończycy w tak specyficzny sposób przygotowują własne pociechy do brutalnego życia. Skoro o brutalności życia mowa, nie można zapomnieć o trzęsieniach ziemi, czyli integralnym elemencie życia w Japonii. Zdarzają się naprawdę często i dokumentnie niszczą nasze ZOO, zabijając zwierzęta i zwiedzających...

ZdOOmiewająca gra...

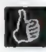
Bardzo chciałbym móc powiedzieć coś pozytywnego o tym programie, ale niestety nie doszukałem się w nim niczego, co nie należałoby już do kanonu tego typu gier; oprócz tego, że stopień trudności jest odwrotnie proporcjonalny do wieku grupy docelowej. "Nie rozumiem", powiecie - a ja wcale się nie dziwię, lecz o wytłumaczenie proszę zwracać się do twórców. Zawsze uważałem, że powinno się iść naprzód, jeśli chodzi o grywalność i oprawę graficzną programów - a w tym przypadku mamy ewidentny przykład równania w dół.

Ponadto te przerażające filmy z niezbyt zdrowym chłopczykiem cierpiącym na chroniczny niedobór witaminy D. Najgorsze jest jednak to, że autorzy już szykują kolejną część zatytułowaną SPACE ZOO, z identyczną obsadą, grafiką ale w nieco innej scenerii...

INFO

3

Producent: Gtony **Dystrybutor:** Summitsoft kids **Internet:** www.gtony.com
Wymagania: P3 128 RAM, karta grafiki 16 MB **Akcelerator:** tak


■ dzieci szybko dowiadują się z niej, że 'lajf iz wery brutal" ■ różnorodność misji


■ oprawa audio/video ■ "edukacyjność"... ■ poziom trudności

GATUNEK: RTS

FRONTLINE ATTACK

War Over Europe



Pepin Krootki

Dlaczego RTS-y zrobiły taką furorę? Moim zdaniem dlatego, że z powodzeniem może się przy nich bawić każdy. Nie wymagają oszołamiającej sprawności manualnej (bo wskazujemy tylko cele, a jednostki walczą już samodzielnie) ani też jakiegoś specjalnego pomyślunku czy zdolności strategicznych (wygrywa ten, kto wyprodukuje większą masę jednostek). Bez względu na to, czy akcja toczy się w średniowieczu czy też niedalekiej przyszłości - schemat pozostaje ten sam.

Obszerna wiedza na temat danej epoki i mechanizmów rządzących ówczesnym światem jest zupełnie zbędna, a ponieważ na ikonkach widnieją symbole, poradzi sobie nawet analfabeta. Na początek wystarczy opanować sztukę przemieszczania kursora na poziomie przeciętnego użytkownika Worda oraz nauczyć się odróżniać jednostki, które można policzyć na palcach obu rąk. W zamian możemy cieszyć oczy widowiskiem działań wojennych. Trup ściele się gęsto, żołnierze - zdaje się - naprawdę do nas mówią, a my czujemy się wspaniale, bo przecież wygrywamy, choć to nasza pierwsza gra...

Frontline Attack jest takim właśnie erteesem, jakiego obraz grubą kreską nakreśliłem powyżej. Wystarczy kilka chwil zabawy, by nasunęły się skojarzenia z dwoma głośnymi niegdyś reprezentantami gatunku - Earth 2150 oraz Sudden Strike'iem.



EARTH 1941?

O ile podobieństwo do dzieła CDV wydaje się oczywiste, bo przecież akcja Frontline Attack ma miejsce podczas drugiej wojny światowej (a konkretnie w latach 1941-1944), to porównanie do Earth 2150 staje się zrozumiałe dopiero po obejrzeniu oprawy gry. Engine do złudzenia przypomina ten z wielkiego przeboju Topware'u, oczywiście jeśli nie jest to jeden i ten sam. Efekty, takie jak światła włączane przez pojazdy po zapadnięciu zmroku czy głos lektora podkładającego odzywki żołnierzy, są jakby żywcem przeniesione z Earth 2150. Chwilami można zapomnieć, że ma się do czynienia z zupełnie innym tytułem. Dzieje się tak zwłaszcza wtedy, gdy ekran pokryją rozbłyski eksplozji i pióropusze ognia, które są jak najbardziej na miejscu w futurystycznym Earth, a nie pasują do klimatu drugiej wojny. Tutaj oczekiwalibyśmy raczej fontann ziemi i długo wypalających się wraków.





Nieszczęśliwie w wielu miejscach grafika jest odrobinkę niedopracowana i nie dorasta do poziomu Earth. Solidnie wykonane pole walki kontrastuje z kiepską, ciapowatą i nieczytelną mapką. Korzystanie z niej grozi trwałym wytrzeszczem oczu. Zupełnie tragicznie zaś przedstawia się sprawa piechoty. Jak pamiętamy, w Earth 2150 nie uświadczyliśmy jej wcale, jednak w przypadku drugiej wojny nie można się już było wykpić samymi pojazdami. Choć z drugiej strony, kiedy popatrzymy, jak wykonano żołnierzy, lepiej by było, gdyby ich znowu pominięto - pole bitwy wyglądałoby mniej sztucznie. A tak, obserwujemy skupionych w małe grupki żołnierzy, którzy miast się rozproszyć, uprawiają coś, co można by nazwać prowokowaniem celowniczego moździerza. Kiedy przyjrzymy się im z bliska, zobaczymy, że miast biegać, wesoło podrygują, zmierzając bądź co bądź na wielce prawdopodobną śmierć. Czołganie się też nie jest ich mocną stroną i przypomina raczej pływanie niż pełzanie po ziemi. Mimo to muszę pochwalić krzemowych bohaterów, bo w obliczu "przeważających sił wroga" zdarza im się odmówić wykonania rozkazu tudzież wykonać manewr zwany w śpiewnej mowie naszych wschodnich braci "...twoju mat, nazad!". Sami przyznacie, że to rzadko spotykany w RTS-ach akcent.

Earth 1941!

To nic ponad typowy RTS, cieszący oko miłą trójwymiarową grafiką, której mimo wszystko trochę do czołówki brakuje. Stworzona przez Polaków z Reality Pump gra z pewnością nie stanie w szranki w pierwszej linii z przebojami takimi jak Warcraft III czy Empire Earth.



Czołgowe buraczki

Wiedziony wrodzoną ciekawością i upierdliwością zajrzałem na stronę WWW tej gry i rzecz jasna - zacząłem od opisów jednostek. Coś mi bowiem mówiło, że znajdę tam ciekawe rzeczy. O ile w przypadku Rosjan i Amerykanów lektura przebiegała raczej bezproblemowo, już przy Niemcach poczułem, jak moje brwi podchodzą aż do linii włosów na czole (a nie ukrywam, że znaczy to, iż powędrowały WYSOKO w górę). :(. Co tu kryć - w informacjach znalazłem kilka, ehm, przekłamań. Zacytuję tu te najsmakowitsze dotyczące czołgów.

Panzer IV
W modelu Ausf. F po raz pierwszy zastąpiono krótką armatę 75 mm KwK L/24 nowym dłuższym działem KwK.40 L/43 (...). Zmodernizowano wieżę czołgu, poszerzono gąsienice, dodano boczne osłony na gąsienice. Tak powstał model F2, przemianowany w czerwcu 1942 na model G.
Nie tyle "przemianowano" (co sugeruje tylko zmianę nazwy czołgu z F2 na G), bowiem powstał model G, który od F2 różnił się nieznacznie - ale jednak. Najważniejsze zmiany to: zastosowanie dwukomorowego walcowatego hamulca wylotowego na lufie działa (zamiast jednokomorowego kulistego), modyfikacja wieży, włazów kierowcy i strzelca. Część (podkreślam - część) czołgów dodatkowo dostała ekrany z blachy pancernej (to owe "boczne osłony na gąsienice", jak mniemam?). W niewielkiej części zamontowano wieżyczkę obserwacyjną dowódcy, identyczną z rozwiązaniem zastosowanym w modelu... H. Gwoli prawdy historycznej dodajmy, że tak naprawdę to model F2 nie był modyfikacją modelu F, a... F1.

W modelu H zastosowano 75 mm działo KwK L/48, o prawie dwukrotnie dłuższej lufie.
Oznaczenia działa L/43 oznaczało, że długość lufy wynosi 43 x kaliber działa (czyli tutaj: 43 x 75 mm). Zatem jeśli nowe działo oznaczono jako L/48, to logiczne jest, że długość lufy wzrosła o niecałe 1/8 pierwotnej długości (5/43!), a nie dwa razy. Dwa razy (niemal) dłuższe działo miała Pantera (75 L/70!) i m.in. dzięki temu była tak skuteczna.

Panzer VIB King Tiger
Dzięki tak silnemu opancerzeniu przedniej części czołgu był on odporny na atak od czoła każdej alianckiej broni.
Na życzenie służę linkiem do stron, na których widać Królewskie Tygrysy z wybitymi w przednim pancerzu dziurami po pociskach rosyjskich dział kal. 122 mm. Zgodzę się tylko, że od przodu Królewski Tygrys był bardzo trudny do zniszczenia - ale na pewno nie był niezniszczalny.

Jagdtiger
Ciężkie działo samobieżne na bazie podwozia Pantery (Panzer V), wprowadzone do walki w 1944. Uzbrojone w 88 mm armatę Pak 43/3 L/71. Do końca wojny wyprodukowano 382 działa tego typu.
Jak sama nazwa wskazuje, JagdTIGER bazował na podwoziu... TYGRYSA (na podwoziu Pantery zbudowano JagdPANTHERa!). Większość Jagdtigerów uzbrojona była w potężne działo kal. 128 mm - armatę 88 mm zastępczo montowano pod koniec wojny.

StuG III/IV
W 1940, podczas inwazji na Francję, powstał StuG III Ausf. A. Od czołgu odróżniał go jedynie brak wieży.
Podobnie jak każde inne działo samobieżne, budowane na podwoziu czołgu. :) Swoją drogą, fajnie sformułowano zdanie. :) Poza tym prototyp działa samobieżnego typu Stug powstał już w roku 1937, a produkcja seryjna wersji A (30 sztuk) ruszyła PRZED inwazją na Francję (styczeń-maj 1940).

•••

I tak dalej. Wydaje mi się, że jeżeli już ktoś robi opisy maszyn, powinien jednak przykładać się do roboty. W końcu to ma za zadanie edukować? I jeszcze jedno. Mam wrażenie, że wiem, z jakiej polskiej książki autor(rzy?) zaczerpnął większość informacji o czołgach. Po prostu niektóre zdania są IMO sformułowane "toczka w toczkę" jak w owej książce. Może wypadałoby podać źródło?

Mac Abra

SUDDEN ATTACK?

W początkowych misjach do wykonania zadania musi nam wystarczyć mała garstka oddziałów, względnie wspomagana przez szczupłe posiłki. Każda strata jest dotkliwa i niepowetowana. Na szczęście dla nas przeciwnik atakuje wedle z góry ustalonego planu i możemy się go spodziewać zawsze w tych samych miejscach. Później pojawia się możliwość budowy bazy i tu mamy do czynienia z pewną innowacją. Nowo wybudowane jednostki nie wyjeżdżają prosto z fabryki, lecz przybywają spoza mapy, z tzw. punktów wejścia. Ich kontrolowanie stanowi klucz do zwycięstwa. Mamonę na nowe zabawki otrzymujemy w zależności od ilości obsadzonych zakładów przemysłowych. Ponieważ te są porozrzucane po całym polu walki, nie możemy sobie pozwolić na rozgrywkę typu "bronię się we własnej bazie i w tym czasie wystawiam armię, która jednym uderzeniem zmiecie przeciwnika z powierzchni ziemi".

Frontline Attack wymusza raczej walkę pozycyjną i wydzieranie przeciwnikowi każdej piędzi ziemi, mostu, fabryki... Pomocne jest przy tym wsparcie powietrzne, którym steruje się identycznie jak w Sudden Strike'u (po co ulepszać coś, co już jest bardzo dobre). Szkoda, że nie wzorowano się na nim, jeśli idzie np. o czołgi, które jak w klasycznych siermiężnych RTS-ach - rażą jedynie z działa głównego, a z piechotą nie radzą sobie w ogóle (chyba że rozjeżdżając ją). Wobec takiego stanu rzeczy amatorzy strategii starających się odzwierciedlić prawdziwe realia wojenne mogą spokojnie wykreślić FA z listy zakupów.

MIKSTURA

Frontline Attack: War Over Europe to nic ponad typowy RTS, cieszący oko miłą trójwymiarową grafiką, której mimo wszystko nieco do czołówki brakuje. Troszkę anachronicznie ma się sprawa wielce liniowych kampanii. Gdy nie sprostamy zadaniu - nie ma lekko, musimy powtarzać misję aż do skutku (ale przecież wiadomo: "ani kroku wstecz! Rozkaz Stalina [i Hitlera też]: Zwycięstwo albo śmierć!"). Dość już jednak tych utyskiwań. Czy naprawdę muszę tej grze zarzucać to, że nie jest żadnym przełomem ani realistyczną strategią na miarę Close Combat? Chyba nie. Stworzona przez Polaków z Reality Pump gra z pewnością nie stanie w szranki w pierwszej linii z przebojami, takimi jak Warcraft III czy Empire Earth.

INFO

6

Producent: Reality Pump Studios ■ **Dystrybutor:** Topware ■ **Internet:** www.frontlineattack.topware.pl ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, DirectX, Win 9x/ME/00/XP ■ **Akcelerator:** koniecznie

+ ■ w sumie nieźle się gra ■ kilka ciekawych pomysłów ■ miła dla oka grafika (poza piechotą i mapą)

– ■ za bardzo mi to pachnie Earth 2150 ■ pierwszy Sudden Strike był znacznie grywalniejszy ■ piechota, czołgi, mapa!

GATUNEK: RTS

Dragon Throne

Battle of Red Cliffs

Allor

Strategia czasu rzeczywistego. Dwuwymiarowa. Historyczna. Nic ciekawego. Przynajmniej na pierwszy rzut oka, bo gdy spojrzy się na nią po raz drugi, dotrzeć można do listy płac. A tam nie znajdzie się nikogo o swojsko brzmiącym nazwisku czy choćby nawet imieniu! Wszystko Chińczycy! Że takich tytułów wielu nie uraczy, warto - choćby li tylko z ciekawości - Dragon Throne zainstalować. Ale nazwiska to nie wszystko - równie intrygujący jest okres, w którym osadzono akcje gry: czas Trzech Królestw, a ten obejmuje lata 180-280 naszej ery.

Jak na grę silnie bazującą na realiach przystało, tak i tutaj można wybrać jedno z trzech królestw, na którego czele staniemy po wcieleniu się w postać jednego z trzech generałów: Cao Cao, Liu Bei lub Sun Quan. Nie ma to wprawdzie zbyt wielkiego znaczenia praktycznego, bo każdy z nich dysponuje dokładnie takimi samymi jednostkami i jednakowym drzewem rozwoju technologicznego, mimo to każda kampania to oczywiście inne misje oraz wyzwania. Dzięki temu przechodząc wszystkie trzy, można nieźle poznać ów okres historii Państwa Środka.

Na początek lepiej jednak, o ile ktoś wcześniej nie grał w Fate of the Dragon (a sequelem tegoż jest omawiana tu gra) zainteresować się tutorialem. Bo choć w zasadzie mamy do czynienia z RTS-em, to niemal jak każdy inny, a zwłaszcza seria Age of Empires, w szczegółach nieco się od konkurentów różni. Oczywiście można także skorzystać z instrukcji, niestety ta zbyt wyczerpująca nie jest.

Miasta wyglądają jak... miasta, tyle że chińskie.



Problemy, niekoniecznie z rządzeniem

Jednak nawet po przejściu tutoriala i przestudiowaniu instrukcji część opcji będziemy zmuszeni i tak rozgryźć samodzielnie! Czegoś tu nie rozumiem: w końcu po to się bierze instrukcję do łapy, by nie musieć zgadywać "co to jest i do czego służy"...

W dodatku wcale to nie jedyny problem gry, ba, nawet nie pierwszy, na jaki się tu natkniemy. Wystarczy bowiem ją zainstalować (co przebiega bezproblemowo), dotrzeć do intra i... właśnie, intro, czyli pierwszy kłopot. Nie ma się najmniejszych chęci, by je obejrzeć więcej niż raz, a i za pierwszym dotrwałem do końca jedynie z ciekawości. Kiepszczyzna, jednym słowem.

Grafika, oj, grafika...

Po uruchomieniu misji niestety wcale nie jest lepiej. Dwuwymiarowa grafika już jakby z definicji zbyt urzekająca nie jest, ale przykład niedawno recenzowanego Sudden Strike'a świadczy o tym, że jeżeli się chce, to i dobrą grafikę w 2D można wykonać. A tutaj... cóż, pierwsze, co rzuca się w oczy, to wszechobecna "burowatość". Paleta kolorów jest taka brudnawa, przygaszona, pesymistyczna wręcz.

W dodatku wygląd samych jednostek... Do tego słabo animowanych... OK, zdaję sobie sprawę, że ta strona produkcji nie jest może w tytułach strategicznych najważniejsza, a omawiana, tutaj funkcje informacyjne

Chiny w III wieku naszej ery w czasie rzeczywistym...

spełnia całkiem dobrze, ale... właśnie. Właściwie nawet aż nazbyt dobrze, bo ekran wydaje się po prostu sterylny. Niby to są opady, od czasu do czasu przeleci nad budynkiem ptaszek, mimo to odczucie to jest po prostu wszechogarniające.

Mowa, ichnia mowa

Jak na grę historyczną przystało, nasi wojacy odzywają się do nas w języku ojczystym, czyli po chińsku. Oczywiście tekst pojawia się na ekranie po angielsku, więc na szczęście nie musimy zgłębiać subtelności dialektu mandaryńskiego (albo kantońskiego - licho wie). Tyle tylko, że na dłuższą metę staje się to dość uciążliwe. I to wcale nie dlatego, że mam coś przeciwko językowi chińskiemu! Tutaj jednak coś poszło nie tak, jeśli chodzi o samo nagranie dźwięku. I tak, wielu wypowiadanym podczas gry kwestiom towarzyszą po prostu efekty skrzeczenia, szeleszczenia, przydźwięku - no, amatorszczyzna. A jeśli dodać do tego jeszcze, że większość jednostek wykorzystuje tylko jedną odzywkę na każdą sytuację, jakiej słuchamy, słuchamy, słuchamy w kółko, w kółko, w kółko, godzinę, godzinę, godzinę, za godziną, za godziną, za godziną - wszelkie niedociągnięcia stają się niestety aż nazbyt... słyszalne. I jakże irytujące!



Aby wszystko stało się jasne, oprawa muzyczna w tym przypadku jest nie tylko odpowiednio klimatyczna, ale i najzwyczajniej w świecie miła.

Składają się na nią tradycyjne chińskie melodie (a w każdym razie melodie odgrywane na tradycyjnych chińskich instrumentach) oraz utwory brzmiące równie chińsko - tyle, że wykorzystujące prócz tradycyjnych także instrumenty jak najbardziej współczesne.

Mapa, a właściwie mapy

Mimo to w grze - oprócz niezbyt porywającej grafiki i sfx - jest także kilka innych elementów jak najbardziej ciekawych. Największa innowacja to podział mapy na ogólną oraz te poszczególnych miast. Nie jest to jednak odpowiednik mapy strategicznej oraz pól walki, jakie znamy z cyklu Total War. Wszystko tu w jednej skali, tyle tylko, że na mapie ogólnej - zamiast miast - widzimy jedynie symbolizujący je pojedynczy budynek. Dopiero gdy doń wejdziemy, lądujemy na mapie miasta, a te są często niewiele mniejsze od tych ogólnych! Fakt, że rozwiązanie to nie jest może jakoś superrealistyczne - choćby ze względu na skalę obu rodzajów map - ale w grze sprawdza się całkiem nieźle.

Dzięki takiemu rozróżnieniu można bowiem zastosować nieco inne zasady tyczące się map. Ot, choćby Fog of War - na terenie własnego miasta, gdy tylko dany obszar zostanie odkryty, a już do końca gry pozostaje odkryty. Zaś na terenie wroga tudzież niczyim po pewnym czasie zostaje ona ponownie zakryta. Nie dzieje się to wprawdzie zaraz po odejściu naszych jednostek, dzięki czemu patrole można wysyłać rzadziej, ale jeśli zupełnie z nich zrezygnujemy - staniemy się ślepi.

I pozostałe miłe rzeczy

Zresztą na kwestii z mapami dobre pomysły wcale się nie kończą. I wcale nie ograniczają się one do rozbudowanego drzewa wynalazków (tych jest ponad sto!), bo te akurat opatrzono niezwykle dziwnymi nazwami... Niby odpowiadają one okresowi, kiedy funkcjonowały, mimo to wydaje się dość dziwne, by np. walki kogutów wpływały na szybkość poruszania się chłopów... chyba że można to podciągnąć pod konieczność wcześniejszego złapania "zawodników"? Zresztą dziwnych powiązań jest tu całe mnóstwo, ale że zawsze widzimy, co dany wynalazek usprawnia, nie stanowi to wielkiego problemu.

Całkiem fajne jest również to, że zaprzęgamy wojaków do pracy w polu, a dzięki temu w czasie pokoju zamiast się nudzić, wracają do wcześniejszej profesji (bo wojowie są tu przeszkolonymi chłopami). W dodatku - ponieważ wszystkie jednostki zdobywają tutaj doświadczenie, taki zaprawiony w boju wojak będzie pracował lepiej niż ledwo zatrudniony chłop. To samo działa zresztą w drugą stronę, zatem doświadczony chłop będzie lepszym wojem.



Najprzyjemniej mimo wszystko rozwiązano kwestię bohaterów. Owszem, w wielu przypadkach ich śmierć momentalnie kończy misję. W związku z tym



Zdobycie pałacu wroga kończy grę, za to w naszym otrzymamy innostwo rozkazów.

Wejście smoka? Niestety nie - mimo że parę pomysłów zasługuje tu na uznanie, oprawa całości za bardzo odbiega od obecnych standardów.



zamiast wysyłać ich w bój, bezpieczniej by było trzymać ich w domu. Z drugiej jednak strony, po tym, jak zaprawia się w walce, nabiorą doświadczenia i posiądą odpowiednie umiejętności, by stanowić niezwykle poważną siłę bojową! Fakt, że większe bitwy - z braku formacji - są tu niezwykle chaotyczne i nie ma czasu na ręczne sterowanie postaciami, ale od czego w końcu pauza?

Wejście smoka?

Mimo to ostateczna ocena gry zbyt wysoka nie będzie. To prawda, że kilka pomysłów zasługuje na uznanie, jednak oprawa całości za bardzo odbiega od obecnych standardów. A i strategii nie brakuje. Zatem jeśli ktoś nie jest fanem starożytnych Chin tudzież fanatykiem RTS-ów, może ją sobie podarować.

Tym bardziej że także tryb multi jest raczej tylko taki sobie - raz, że wszyscy mają identyczne jednostki oraz możliwości rozwoju, a dwa - jest to tylko RTS-owy odpowiednik deathmatchu.

INFO

7

Producent: Object Software ■ **Dystrybutor:** Strategy First/Infogrames ■ **Internet:** http //202.130.3.136/ ■ **Wymagania:** PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win95+ W2k+, karta graficzna z 8 MB RAM, CD ROM x4 ■ **Akcelerator:** zbędny


■ bogate "zaplecze" fabularne ■ mapy w mapach ■ duże drzewo wynalazków ■ chiński język jednostek


■ niespecjalna grafika ■ brak polskich czy choćby angielskich głosów ■ irytująca - z czasem - "chińszczyzna"

GATUNEK: LOGICZNA/ARCADE

Grę przeznaczono dla najmłodszej grupy graczy - najlepiej z lat wczesnej podstawówki.

JURASSIC PARK
Dinosaur Battles

Qn'ik

Dinozaury - prehistoryczne gady, wymarły prawdopodobnie pod koniec okresu kredowego, być może ze względu na zlodowacenie (albo inną Siłę Wyższą). Mimo to w swoim czasie (a działo się to głównie w triasie) po Ziemi stąpało ich mnóstwo i w wielu rodzajach. Dziś (pośmiertnie) coraz częściej stają się bohaterami popkultury. Na początku były filmy, teraz - gry...



Hasło "gra z dinozaurami" większość graczy od razu kojarzy z Tresspaserem, Dino Crisisem, Carnivores i Turokiem. Już sporo mniej osób wie o dwóch grach, jakie przeznaczono raczej dla dzieci - Dinosaur'US i Dinosaur Action Game z płodnej stajni Disneya. Idę jednak o zakład, że seria o nazwie Jurassic Park III, tworzona przez Knowledge Adventure, znacznej liczbie graczy nie mówi absolutnie nic. Tymczasem powstały (i zostały wydane - na razie tylko na zachodzie) już w jej ramach trzy tytuły: Dino Defender, Danger Zone i Dinosaur Battles. Teraz zajmiemy się kolejną odsłoną cyklu.



To jeszcze nie gra, ledwie obrazek z intra. Wcale nie ładniejszy niż walki w grze, nieprawdaż?

Tylko dla...

Gra ma specyficzne ograniczenie wiekowe. Uważaj zatem, bo jeśli nie masz jeszcze siedmiu lat, powinieneś się od niej trzymać z daleka. Trochę dziwi mnie tytuł gry. Jak widać, autorzy uzyskali pozwolenie, by wykorzystać popularną serię Stevena Spielberga (więcej na jej temat w ramce). Co by o tym nie mówić - na pewno nie są to filmy przeznaczone dla dzieci.

Jak pazur do oka

Mimo że walka dinozaurów to zasadniczy element rozgrywki, ta nie jest w żadnym stopniu brutalna. Żadnemu gadowi nie odpadnie tu głowa, na ekranie nie pojawi się nawet jedna kropla krwi. Walka wygląda mimo to całkiem ładnie - dinozaury zachowują się realistycznie, tj. mniej więcej tak, jak to oglądaliśmy w "Parku Jurajskim" Spielberga. Walka nie kończy się też wtedy, gdy na arenie pozostanie jeden żywy gad, ale wtedy, kiedy poziom życia jednego z dinozaurów zmaleje do zera. Wtedy ten przewraca się, wstaje i ze spuszczoną głową odchodzi - i nie można go "niestety" ponownie zaatakować.

Czy to Tetris?

Powyższe pytanie stale obijało się o moje uszy podczas gry w Dinosaur Battles. Pracownicy redakcji - przechodząc obok mojego biurka - nieustannie je zadawali. Nic zresztą dziwnego, główną częścią i właściwie tematem w grze jest "układanie" naszego dinozaura z klocków... DNA. Nie ma potrzeby o tym pisać - po prostu rzućcie okiem na obrazki, a zrozumiecie, o co chodzi. Rzeczywiście, czynność ta przypomina nieco Tetris, nie ma w niej jednak nic ze zręcznościow-

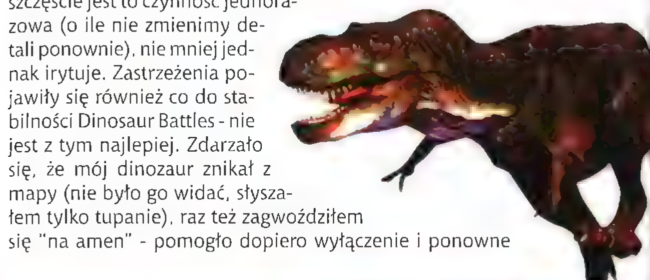
ki. Tu, należy przede wszystkim skupić się na tym, jak ułożyć poszczególne kolorowe klocki, odpowiadające m.in. za siłę, umysł czy energię.

Dla kogo?

Jak wspomniałem na początku, tytuł przeznaczono dla najmłodszej grupy graczy - najlepiej z wczesnych lat podstawówki. (Podpisuję się pod tym wszystkimi kopytami.) I nawet najmłodsi nie powinni mieć problemów z kolejnymi walkami dinozaurów (a jeśli nawet, to nic straconego - tu nie da się przegrać, co najwyżej trzeba powtórzyć walkę). Sama czynność składania elementów DNA znakomicie rozwinie wyobraźnię, przy okazji ucząc nieco biologii (np. że istnieje coś takiego jak kwas dezoksyrybonukleinowy - naturalnie nazwa nie pada w grze, bez obaw - żadne dziecko po przeczytaniu jej nie ucieknie z krzykiem od ekranu).

Z czym do dinozaurów?

Wymagania sprzętowe gry nie są zbyt wysokie i ta działa całkiem nieźle w najwyższych rozdzielczościach już na leciwym sprzęcie. Niestety jest jeszcze druga strona medalu - po zmianie jakiegokolwiek ustawienia graficznego (np. szczegółowości tekstur) nastąpi "przemielenie" informacji, co może potrwać nawet... kilka minut. Na szczęście jest to czynność jednorazowa (o ile nie zmienimy detali ponownie), nie mniej jednak irytuje. Zastrzeżenia pojawiły się również co do stabilności Dinosaur Battles - nie jest z tym najlepiej. Zdarzało się, że mój dinozaur znikał z mapy (nie było go widać, słyszałem tylko tupanie), raz też zagwoździłem się "na amen" - pomogło dopiero wyłączenie i ponowne włączenie gry. Są to wady, które dość irytują i wpływają na ostateczną ocenę tytułu.





Czyż nie mam duszy artysty? Walka w promieniach południowego słońca to coś, co dinozaury lubią najbardziej.

Szczęśliwa siódemka

Na tyle oceniam to wydanie. Jeśli jednak pragniesz wiedzy i jesteś cierpliwym dzieckiem, którego nie zirytują fanaberie engine'u, dodaj nawet dwa oczka. Jeśli nie - poważnie się zastanów nad zakupem. Co prawda na zachodzie gra kosztuje niecałe 20 dolarów, a to jak na ichnie warunki jest kwota niezwykle niska. Gra zalicza się tam do kategorii pozycji budżetowych. U nas pewnie będzie nieinaczej. Te parę(naście) złotych można na nią wydać. Ale nie więcej.



NIE, TO NIE JEST TETRIS!



Wygląd mapy nie powala, ale i nie przeszkadza w grze.



Kolejny przeciwnik z pochyloną głową schodzi z ringu...

Być jak dinozaur

Walki dinozaurów nie są - wbrew pozorom - niczym nowym w świecie gier. Temat poruszano już nie raz (ale dwa razy) :-)

Primal Rage to dwuwymiarowa, oldschoolowa bijatyka. Powstała w zamierzchłych czasach (początki CD-Actiona; jedna z pierwszych recenzji w piśmie). Nie jest to naturalnie pozycja, jaka mogłaby konkurować z najnowszymi bijatykami konsolowymi, ale na PC - i owszem. Co prawda, głównie ze względu na to, że producenci bijatyk skrzętnie omijają platformę PC, ale i sam tytuł do najgorszych nie należy - plasował się, jeśli chodzi o grywalność i grafikę - gdzieś w pobliżu Mortal Kombat 3. Warto jej poszukać, by zobaczyć dinozaury walczące na śmierć i życie.

W Carnivores 2 co prawda głównym celem było polowanie na dinozaury, mimo to jedna z opcji pozwalała się również wcielić w wielkiego gada i polować na ludzi. Pomysł nienowy (w parodii Deer Huntera już powstał...), ale warty odnotowania.

Dinosaur Action Game to akurat, no cóż, Disney, zatem nie ma co liczyć na jakiekolwiek odstępstwa od reguły: idź w lewo/prawo, skacz, zbieraj żetony i ciesz się życiem w kolorowym otoczeniu. Gra, podobnie jak i inne zręcznościówki na podstawie filmów, furory nie zrobiła.

Saga Stevena S.

Jurassic Park (1993)

Jeden z filmów, który całkowicie zrewolucjonizował kinematografię. Bazując na powieści Michaela Crichtona (który zaadoptował ją na potrzeby filmu) opowieść podbiła serca (i kieszenie) publiczności na całym świecie. To dało Spielbergowi możliwość, by skorzystać z pomocy Industrial Light and Magic - firmy założonej przez Georga Lucasa (dla laików - tego od Gwiezdnych Wojen), do produkcji efektów specjalnych. Trzeba przyznać, że te okazały się znakomite, ustalono w ten sposób do dziś obowiązujące w kinie standardy, jak odwzorowywać zachowania wielkich gadów. Niestety poza efektami film niczym więcej specjalnie nie zachwycał - był tylko zwykłym thrillerem, trzymającym się reguł gatunku. Mimo to jednak uważam go za najlepszą część serii.

Lost World: Jurassic Park (1997)

Już w 1997 roku publiczność przeżywała deja vu. Spielberg po raz kolejny skorzystał z powieści Crichtona, scenariusz filmu tym razem napisał David Koepp (m.in. odpowiedzialny za fabuły w Mission Impossible, Azylu i Spider-Manie). Czy obrazowi wyszło to na dobre? Raczej nie - tak krytycy, jak i widzowie przyjęli go raczej chłodno, a Spielbergowi zarzucano zbytnie odstępstwa od treści książki oraz wtórność. Osobiście zgadzam się szczególnie z tym drugim zarzutem - "Zaginiony Świat" to odcinanie kuponów.

Jurassic Park III (2001)

Tym razem Spielberg nie zasiadał na krześle reżysera i zwolnił je dla Joe Johnstona, pozwalając się temu wykazać. Jednak serii w żadnym razie to nie odświeżyło - wręcz przeciwnie, zabrnięto jeszcze głębiej w utartych schematach, banalnych do przewidzenia wątkach i nieciekawej fabule. Reakcja fanów była oczywista - ich liczba zdecydowanie zmalała, a najstarsi zwolennicy mieli dość. Trzeci "Park Jurajski" to ostatni nakręcony film tej serii - jak na razie. Niestety przebąkuje się już o...

Jurassic Park 4

O zgrozo, Spielberg zdecydował się na kontynuację serii - mimo gróźb i próśb znudzonych fanów. Powiedział też, że reżyserię znów powierzy Joe Johnstonowi. Możemy zatem zapomnieć o jakichkolwiek zmianach w stosunku do poprzednika. Nie podano jeszcze danych dotyczących terminu rozpoczęcia zdjęć, ale decyzja o powstaniu kolejnej części jest właściwie przesądzona. To jednak małe piwo. Najgorsze jest to, że wytwórnia Universal zakupiła już prawa do wydawania... jeszcze trzech części sagi! Jeśli dojdzie do ich ekranizacji - sława Spielberga szybko [illegible], niestety - zasłużenie.

7

Producent: Knowledge Adventure ■ **Dystrybutor:** Knowledge Adventure ■ **Internet:** www.knowledgeadventure.com/ ■ **Wymagania:** P II 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000/ME ■ **Akcelerator:** wymagany, 4 MB

 (o ile masz <10 lat) ■ nietrudna ■ edukacyjna ■ zmusza do myślenia

 (o ile masz >10 lat) ■ za łatwa ■ nudna ■ za mało rozbudowana

INFO

GATUNEK: **TYCOON**



beach life

Hut Sędzimir

Obawiam się, że gra Beach Life, mimo wszystkich zalet może mieć spore kłopoty, by odnieść spektakularny sukces w naszym kraju. Dodajmy, gdzie szczytem wakacyjnych przeżyć dla wielu jest wyprawa na rowerach nad gliniankę pod miastem, co ma się nijak do urlopowej rzeczywistości, jaką przedstawiono w grze. Tutaj letnie miesiące to egzotyczna wyspa, słońce, rozgrzane plaże, opalone uda zgrabnych dziewczyn i butelka zimnego browarku, opróżnianego na leżaku...

Jedyne wyjście to potraktować Beach Life nie jako grę, która pozwala powspominać letnie szaleństwo (za jaką uważają ją na pewno gracze z Wielkiej Brytanii czy Niemiec), a jako sposób (za niewielkie pieniądze) na wymarzone plaże Ibizy czy inny śródziemnomorski kurort. To chyba najlepsze podejście do rozgrywki w Beach Life, by obyło się bez zaciskania zębów czy rzucania piorunami na tych, którzy przez ostatnie pięćdziesiąt lat naszej historii sprawili, że w Polsce nie jest jeszcze tak dobrze jak na "Zachodzie". Ale skończmy już te polityczno-socjologiczne rozważania (bo przecież nie o tym chcecie czytać) i weźmy się za granie.

Rzymskie wakacje

Pomysł na Beach Life jest prosty, jednocześnie zaś niezwykle przebiegły. Czuć tu rękę mistrza, ideę opracował bowiem Ian Livingstone, główny „szefu" korporacji Eidos, autor powieści fantasy oraz twórca i projektant wielu znanych gier (m.in. Deathtrap Dungeon, tę znajdziecie w numerze CD-Action z maja 2001 roku). Według jego pomysłu, Beach Life to połączenie pomysłu The Sims z naturalnym u większości upodobaniem do słońca, plaży i wakacyjnych szaleństw. W jednym z wywiadów przeprowadzonych na wstępnym etapie prac nad wydaniem, Livingstone powiedział: "***Młodzi ludzie szczególnie intensywnie i radośnie korzystają z wakacji. Pomyślałem, że świetnie byłoby przenieść te doświadczenia do gry komputerowej. Tani alkohol, głośna muzyka, romanse, zanieczyszczona woda, komary, gorące słońce, plażowa siatkówka – to wszystko stanowi dla mnie składnik naprawdę dobrej gry. Gracze mogą decydować, jaki rodzaj kurortu będą chcieli stworzyć, jakich turystów przyciągnąć. Myślę, że gracze instynktownie będą wiedzieli, jak grać w Beach Life***".

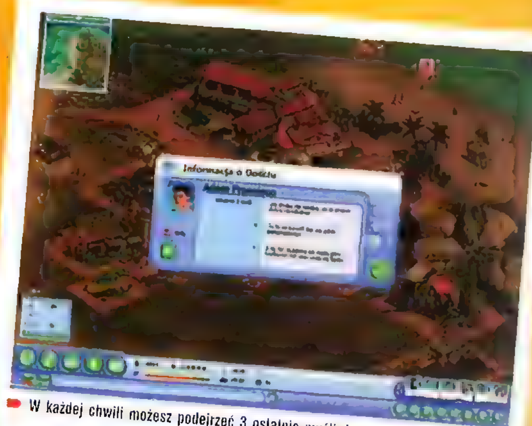
Livingstone wróżył tytułowi wielki sukces, a firma Eidos wyłożyła dość znaczne pieniądze na reklamę i promocję gry. I rzeczywiście po samej idei należało sobie obiecywać wiele, szczególnie zaś ci, którzy rozumieli fenomen The Sims - gry, w której cała przyjemność wynika z obserwowania zachowań kilku lub kilkunastu ludzików podczas codziennych sytuacji. Beach Life w założeniach też miało być taką właśnie "people-watching game", czyli grą, w której najważniejsze to gapić się na ludziki poruszające się po ekranie. Co więcej, Beach Life miało się stać lepsze od The Sims, bowiem ludziki te miały się wylegiwać na słońcu w skąpych strojach kąpielowych, upijać wieczorami w barach oraz kawiarenkach, a potem tańcować bez ładu i składu w plażowych dyskotekach. Niestety mistrz Livingstone tylko to wymyślił, realizację zaś powierzył bóstwom zdecydowanie mniejszego formatu - ze studia developerskiego Deep Red, którego największe jak dotąd osiągnięcie to całkiem niezłe Monopoly Tycoon

Niebiańska plaża

Deep Red to naprawdę dobre studio – pracują tu profesjonaliści. A to, co zrobili przy okazji Monopoly Tycoona, zasługuje na najwyższe nagrody i głośne pochwały. W przypadku Beach Life popełnili jednak kilka błędów, w tym najważniejszy – na samym początku. Zakładano, że Beach Life będzie dziurką od klucza wychodzącą na plażę (najlepiej nudystów) – wtedy gra mogłaby śmiało konkurować z The Sims. Niestety stała się czymś innym – niezbyt szczególnie złożoną grą ekonomiczną, kolejnym tycoonem – tyle tylko, że rozgrywanym w kurorcie wakacyjnym. Trudno się skupić na oglądaniu tego, co wyprawiają pod ch... nieleni turyści – a rzeczywiście pozwalają sobie na wiele – kiedy cały czas na głowie masz kłopoty z energią elektryczną, użeranie się z niezbyt sumiennymi pracownikami oraz walkę z limitem czasowym, jaki w większości misji ustawiono tak, że nie dopuszcza najdrobniejszych nawet potknięć i lenistwa. Podczas gdy małe komputerowe ludziki zażywają słonecznych kąpieli i żłopią piwo, ty zgrzytasz zębami – bo brakuje kilkuset dolarów do wybudowania budynku, który znacznie przybliżyłby cię do osiągnięcia celów w danej misji. To błąd podstawowy i decyduje o ostatecznej ocenie gry. Tym bardziej że nawet jako tycoon Beach Life nie w pełni satysfakcjonuje – to tycoon bardzo prosty, właściwie zaledwie elementarny pod względem liczby opcji i możliwości oferowanych graczowi.


Początek każdego scenariusza to pusta wyspa i place budowy. To, co turyści kochają!

Na początku wybierasz tryb gry – kampanii składającej się z kilkunastu coraz trudniejszych misji czy tradycyjnym dla gier tego typu sandboksie, gdzie nie ma ograniczeń czasowych, a jedyne zadania, jakie musisz wykonać, to te, które sam sobie wyznaczysz. Do spokojnego oraz bezstresowego czy niedzielnego grania polecam zdecydowanie to drugie. Jeśli jednak uważasz, że w grach potrzebujesz jakiegoś wyzwania, celu do osiągnięcia – pozostaje jedynie „bramka numer 1". Tryb ten gry składa się łącznie z 14 misji, 2 tworzących samouczek i 12 właściwych. Tu od razu wytknę kolejny błąd programistów z Deep Red – samouczek zorganizowano w dosłownym tego słowa znaczeniu, tzn. wszystkiego musisz nauczyć się... samodzielnie. Na ekranie nie pojawiają się wskazówki czy podpowiedzi! Zatem w pojedynkę musisz dojść do tego, w jakiej kolejności stawiać kolejne budynki - by je wybudować, wcześniej powinieneś postawić inne instalacje, co nie zawsze daje się logicznie uzasadnić. Sam dochodzisz też do tego, ilu pracowników obsługujących kurort (sprzątacze, mechanicy, animatorzy zabaw i rozrywek) powinieneś zatrudnić i jakie godziny pracy im wyznaczyć. Poza tym musisz dojść również do tego, co powiększa, a co obniża współczynnik atrakcyjności wyspy, a który wyrażany jest w skali od zera do pięciu gwiazdek itd.

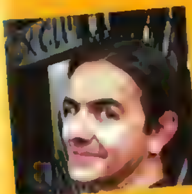


W każdej chwili możesz podejrzeć 3 ostatnie myśli dowolnego turysty.

Jak na grę, w ramach założeń której jesteś przede wszystkim wakacyjnym podglądaczem, za dużo rzeczy zostawiono tu na twojej głowie. Jak na tradycyjny tycoon w zbyt małym stopniu wpływasz na rozwój kurortu – poza tym zadania są raczej upierdliwe niż ekscytujące.

Muzyka

Sporym atutem gry jest ścieżka dźwiękowa, na potrzeby której zdobyto licencję na wykorzystanie utworów kilku znanych bywalcom klubów wakacyjnych nakręcaczy bibek. Największe osobistości, które użyczyły własnych utworów do Beach Life, to:



Laurent Garnier – prekursor francuskiego techno i house'u, szef wytwórni F-Communications, nagrał kilka doskonałych albumów z muzyką elektroniczną (polecamy przede wszystkim Unreasonable Behaviour).

Bent – ciekawy duet producencki, wnoszący do muzyki elektronicznej dużo humoru i folkowej wrażliwości (jak w utworze Private Road z płyty Programmed To Love).

Kinobe – kolejny duet, tym razem tworzony przez dwóch panów o nazwiskach Julius i Blackie, brzmienie ich jest ciepłe i pozytywnie nastraja do otaczającego świata, równie dobre na wakacje, jak i na miejskie podróże z walkmanem na uszach.

Nieustające wakacje

Ekran gry podzielono na dwie części. Dolny pasek, zajmujący mniej więcej jedną siódmą ekranu, zawiera wszystkie ikony interfejsu Beach Life. Ten jest poprawny, ale jak na mój gust - trochę nieuporządkowany. Dla przykładu ikonki umożliwiające dostęp do budynków i elementów scenerii są tej samej wielkości i kształtu, co te otwierające prostsze i dużo mniej interaktywne okno z informacjami o finansach. Okienko z elementami scenerii jest z kolei bardzo niewygodne, ponadto całkowicie odmienne w obsłudze od pozostałych. Ikony do przyśpieszania i zwalniania upływu czasu (często używane w grze) są malutkie i upchnięto je w rogu, podczas gdy te do obsługi wbudowanego do gry odtwarzacza plików mp3 (używane dużo rzadziej) - większe i zajmują bardziej eksponowane miejsce. A na pierwszy rzut oka to właśnie one zdają się regulować upływ czasu – ikonki play, przewijanie do przodu czy do tyłu zarówno mi i kilku innym Złotym Członkom redakcji kojarzą się właśnie z tempem, w jakim czas przemyka graczowi przez palce jak złocisty piasek.

Górną, zdecydowanie większą część ekranu zajmuje wybrany aktualnie wycinek obszaru wyspy, z budynkami skąpanymi w słońcu i turystami szukającymi wakacyjnych przygód. Tutaj też znajduje się uproszczona mapka wyspy i okienko z informacjami o zadaniach.

jakie w danym scenariuszu należy wykonać czy postępach w ich realizacji. I tu jest już sporo lepiej – grafika, choć stosunkowo prosta (zwykły widok izometryczny i sprite'y) i w największym zbliżeniu mocno pikselowata, przykuwa oko obrazkiem słonecznych plaż, seledynową wodą i taką ogólną wakacyjną pogodnością. Oczywiście fanów Doom III, Quake 4 oraz innych trójwymiarowych potworności grafika taka pewnie nie zauroczy, ale też pewnie nie oni w Beach Life zagrają.

Nieustająca praca

W takiej właśnie pogodnej oprawie toczy się tu rozgrywka. Kilka razy w ciągu dnia do portowego nabrzeża przypływa prom, który przywozi nowych turystów i zabiera starych. Dla ciebie oczywiście najlepiej, kiedy bilans wyjazdów/przyjazdów zawsze pozostaje dodatni (popularność twojego kurortu zależy od wspomnianego już współczynnika atrakcyjności wysepki).

By atrakcyjność utrzymać na wysokim poziomie, musisz zadbać o kilka rzeczy. Po pierwsze, na wyspie musi być dużo różnorakich atrakcji i punktów rozrywki (lokale gastronomiczno-alkoholowe, plażowe sprzęty rekreacyjne, a nawet dyskoteki i salony z automatami). Po drugie, musi powstać rozbudowana sieć budynków wykorzystywanych przez pracowników obsługi – baza mechaników i sprzątaczy, budki ratowników oraz (bardzo ważne!) generatory prądu, bez których inne budynki albo nie funkcjonują, albo tylko po części. Po trzecie, pracowników obsługi należy zatrudnić, ale też - co jest najbardziej denerwujące, również nimi zarządzać.



Wszystko, co dobre (czy na pewno?) - musi się skończyć. Czas wracać do domu!!!

Najmniej zastrzeżeń mam do mechaników - ci rzeczywiście utrzymują budynki i urządzenia na wyspie w jako takiej funkcjonalności. Z innymi obibokami bywa jednak gorzej – sprzątaczom zdarza się omijać miejsca najbardziej zaśmiecone (np. przy budkach z hamburgerami czy napojami), a ratownicy nie wpadną na to, by automatycznie zamknąć plażę - nawet wtedy, kiedy tuż przy brzegu unoszą się już krwawe pozostałości po dwóch czy trzech turystach, a rekiny krążą w pobliżu. To o tyle irytujące, że wszystkim płaci się naprawdę duże pieniądze, a i tak wiele rzeczy robisz samodzielnie.



Odlotowe wakacje?

Kiedy jednak znajdziesz w całym tym zamieszaniu i we wszystkich tych obowiązkach chwilę wolnego czasu, rzeczywiście miło się patrzy na komputerowych wakacyjnych wariatów. Gdy ustalasz moc i rodzaj (tu, znów trzeba się domyślić, jakie działanie ma dany browar) piwa sprzedawanego w barach, możesz wpływać na ich zachowanie i powodować, że albo bardziej im w głowie romanse, albo częściej się biją, albo chętniej tańczą (zazwyczaj pokracznie) na dyskotekach. Ponieważ to czas dla nich, wszelkie normy moralno-kulturalne idą tu w zapomnienie. Chłopaki i dziewczyny w takim samym stopniu upijają się i leżą potem na uliczkach bez ruchu, tak samo przeżywają żołądkowe rozstroje (to jedna z niewielu gier, obok The Sims i The Thing, gdzie postacie na ekranie rzeczywiście wymiotują), jednako zaszywają się w krzakach przy plaży, by tam oddawać się cielesnym rozkoszom (niestety podobnie jak w The Sims - nie za wiele widać).



Kulturalni turyści bawią się w kafejkach, a chamy upijają się na plaży.

Gracz może wybrać jednego z turystów, którego perypetie najbardziej go interesują. Wówczas na ekranie pojawia się okienko, gdzie ów delikwent śledzony jest 24 godziny na dobę. Szczerze mówiąc, zabawa z tego niewielka (znów we znaki daje się lekka pikseloza) i po 3-4 minutach raczej je wyłączasz. Tym bardziej że w tym czasie, który przeznaczyłeś na taką bezczynną obserwację, na pewno coś się popsuło, gdzieś zebrała się niebezpieczna hałda odpadków, a zapasy energii elektrycznej zaczęły oscylować niebezpiecznie w granicach zera...

Nieodlotowa gra

To kolejny dowód na to, że ideę Iana Livingstone'a udało się w Beach Life zrealizować tylko w części. Jak na grę, w ramach założeń której przede wszystkim jesteś wakacyjnym podglądaczem, za dużo rzeczy zostawiono tu na twojej głowie - na dodatek niezbyt jasno ustalono zasady zabawy. Z kolei jak na tradycyjny tycoon w zbyt małym stopniu wpływasz na rozwój kurortu – poza tym zadania są raczej upierdliwe, niż ekscytujące i zbytnio babrasz się w szczegółach, by rozwój wysepki planować na większą skalę. W pewnym sensie zatem gra ma jednak coś wspólnego z polskimi wakacjami – w folderze obiecywali paellę z owoców morza na plaży Majorki, a dostaliśmy flądrę z ośćmi i smażone na tygodniowym oleju frytki w Jastarni. W sumie też dobrze...



Noc to dla ciebie najważniejszy okres - wtedy zarabiasz najwięcej.

6+

Producent: Deep Red/Cenega ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.beachlife.cenega.pl ■ **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** nie



■ słoneczna grafika ■ wakacyjna muzyka rodem z Ibizy ■ turyści zachowują się niekiedy naprawdę niegrzecznie!!!



■ niejasna mechanika ■ brak zdecydowania – tycoon czy people-watching game ■ nie całkiem wygodny interfejs ■ konieczność ciągłego pilnowania pracowników

INFO

Wakacje po polsku

Do różnych niedociągnięć popełnionych przez twórców gry Beach Life z wersji zlokalizowanej dochodzą jeszcze kłopoty z niepoprawnym tłumaczeniem. Oględnie rzecz ujmując, poziom lokalizacji gry zasługuje - w najlepszym razie - na ocenę dostateczną (drobne literówki, napisy niemieszczące się w okienkach). A kilka wpadek rzeczywiście szokuje. By nie pastwić się zbytnio nad tłumaczami, podamy tylko jedną – słowo "radiowęzeł" jest tutaj pisane aż z trzema (!) błędami – "radjo wenzeł" (SIC!!!). Aż chce się powiedzieć „tłumaczowi": 'you... son of the beach'!

Zamiast Majorki, Club Polska w Turcji!

Scooter challenge

Yasiu

GATUNEK: ARCADE

Wyobraźcie sobie grupę kolesi, którzy marnują czas i dostają za to pieniądze. Marnują, bo to, czym się zajmują, zdecydowanie nie jest ich powołaniem – być może dużo lepiej poszłoby im operowanie np. mechanicznym roztrząsaczem obornika. Mimo wszystko wolą tworzyć gry. Nie dość, że marnują własny potencjał i tworzą gnioty, to jeszcze otrzymują z tego niezłe profity – prosto z waszych kieszeni. Chyba że przeszkodzicie im w tym i zamiast kupić Scooter Challenge – spożytkujecie pieniądze na coś innego.

Ptak? Samolot? Nie, to hulajnoga. Wynalazek co najmniej tak stary jak mój telewizor, a może nawet starszy. W czasach gdy nasi rodzice byli dziećmi, uchodziła za bardzo popularną zabawkę. Obiekt westchnień niejednego zazdrośnika.



Adrenaliny nie stwierdzono.

Potem jej rolę przejęły rowery, później deskorolki, rolki oraz inne wynalazki. Nie tak dawno ktoś zapewne niegłupi stwierdził, że w dobie niemiłosiernie zatłoczonych oraz zakorkowanych ulic miast lepiej poruszać się czymś małym i poręcznym, niż tracić nerwy w zatłoczonych autobusach czy ledwie poruszających się samochodach. Roweru nie da się złożyć tak jak parasola, a hulajnogę – wszak to deska, dwa kółka i doczepiony do tego patyk – owszem. I tak zabawka „naszych zgredów" wróciła do łask. Oczywiście postęp technologiczny pozwolił znacznie usprawnić ten prosty pojazd, uczynić go lżejszym itp. Ale pomijając to wszystko trzeba stwierdzić, że hulajnoga przeżywa prawdziwy renesans – wystarczy wyjrzeć przez okno. W niektórych kręgach posiadanie porządnego modelu jest po prostu trendy.

A co to nas obchodzi?



Grafika woła o pomstę do nieba.

Płynąc na fali tej popularności, kilku gości postanowiło przenieść uroki jazdy na hulajnodze do cyfrowego świata gier, który czegoś takiego chyba jeszcze nie widział.

Już ze wstępu można się zorientować, że dużo lepiej by zrobili, powiększając np. grono bezrobotnych. Żyliby przynajmniej na koszt państwa i nie żerowali na naiwności klientów. Ale stało się – i do mnie należy podanie kilku informacji na temat tej „gry".

1

INFO

Producent: Brightstar ■ **Dystrybutor:** Marksoft ■ **Internet:** http://www.incagold.com/ ■ **Wymagania:** P233, 32 MB RAM, CDx4, karta graficzna 4 MB ■ **Akcelerator:** przydatny – do innych gier

■ kasę zaoszczędzoną na tej gierce można wydać na prawdziwą hulajnogę i zamiast grać, przekonać się, jak „wygląda" świeże powietrze

■ mało wam?



W tym menu można pomalować postać. Tylko po co?

Cuda nie widy

Rzecz jasna, tekst umieszczony na pudełku zakrawa na propagandę, i to dość ostrą. Dowiemy się stamtąd, że gra w Scooter Challenge to wspaniała zabawa. Niesamowity klimat tworzą tu trzy rodzaje hulajnogi, kilka torów rozrzuconych w egzotycznych zakątkach świata i to coś, co zawsze towarzyszy sportom ekstremalnym – adrenalina.

Obwieszczenia z pudełek należy traktować z przymrużeniem oka, a w tym przypadku można je nawet zamknąć (znaczy oczy), bowiem to, co dostajemy w zamian za nasze pieniążki, nie dorasta do pięt wielu gierkom shareware, nie mówiąc już o kilkunastoletnich gierkach na ośmiobitowce.

Daleko z tyłu

Mało że nie dorasta, Scooter Challenge pod każdym właściwie względem zostaje daleko w tyle – jak hulajnoga ścigająca się z „emzetką". Zacznijmy od grafiki.

Zapomnijcie

Jeśli spodziewacie się pięknych plenerów, zapomnijcie. Urozmaiconych torów? Zapomnijcie. Ładnych filmików? Zapomnijcie. Może ładnego menu? Zapomnijcie.

Wszystko to, o czym powinniście zapomnieć, jeśli widzieliście tę grę, zostało doprawione najgorszą chyba animacją postaci, jaką widziałem na oczy. Drętwota aż bije z monitora. Graficy – zdaje się – nigdy nie widzieli człowieka jeżdżącego na hulajnodze, bo to, co wyczyniają manekiny na ekranie, nie przypomina niczego, niczego, o czym gracze śnią w najgorszych koszmarach.

Nieśmiały lektor?

Udźwiękowienie to dosłownie kilka słów. Muzyka nie sprzedałaby się nawet wówczas, gdyby dołączono ją za darmo do najnowszego albumu „Ich Troje" (a może było ich czworo?). Głos faceta, niekiedy się odzywającego, momentalnie powoduje, że zaliczamy go do grona „ciepłych" – bez obrazy dla kochających inaczej.

Mniej niż zero

I na koniec – grywalność. Tu nie ma o czym pisać, bo SC trzeba by chyba zainstalować z patchem, który – rzecz jasna – nigdy nie powstanie. Zero radości z grania, zero satysfakcji – nawet podczas rozgrywki w multiplayerze.

Gilotyna opada

I tak kończę. Ocena mówi sama za siebie. Nie wiem, co skłoniło decydentów Marksoftu, do wydania czegoś takiego. Zawsze staram się znaleźć w grach jakieś mocne punkty, ale tu moje chęci spełzły na niczym.

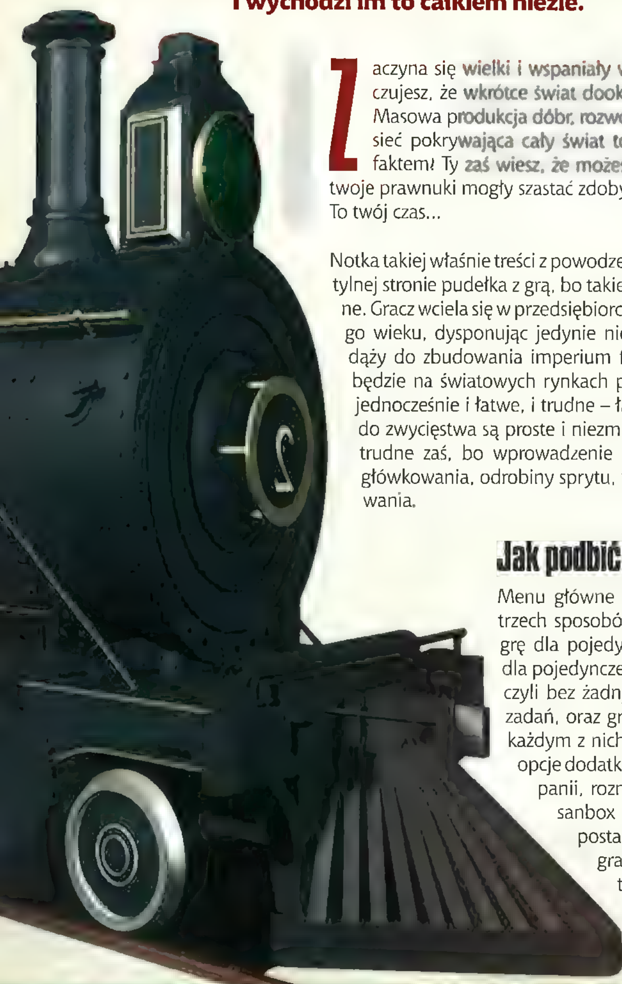
Nawet nie dotykać!!!

GATUNEK: EKONOMICZNA

Industry Giant 2

■ Hut Sędzimir

Jednym z największych mitów współczesnej popkultury – obok Supermana, Śpiącej Królewny i tego, że Michael Jackson był niegdyś naprawdę czarny – jest Amerykański Sen. To opowieść, rzekomo oparta na faktach, w której główny bohater, bez kapitału, układów i talentu do wręczania łapówek, dzięki własnej determinacji, inteligencji i wytężonej pracy dochodzi do wielkich bogactw i powszechnego poszanowania. Niemożliwe? Twórcy Industry Giant 2 starają się przekonać, że takie rzeczy jednak się zdarzają. I wychodzi im to całkiem nieźle.



Zaczyna się wielki i wspaniały wiek XX. Jest rok 1900, a ty czujesz, że wkrótce świat dookoła zmieni się diametralnie. Masowa produkcja dóbr, rozwój technologii i transportowa sieć pokrywająca cały świat to coś, co wkrótce stanie się faktem! Ty zaś wiesz, że możesz to wykorzystać, by nawet twoje prawnuki mogły szastać zdobytym przez ciebie kapitałem. To twój czas...

Notka takiej właśnie treści z powodzeniem mogłaby znaleźć się na tylnej stronie pudełka z grą, bo takie właśnie jest tu tło historyczne. Gracz wciela się w przedsiębiorcę, który na początku ubiegłego wieku, dysponując jedynie niewielkim zasobem gotówki, dąży do zbudowania imperium finansowego które, rządzić będzie na światowych rynkach przez cały XX wiek. Zadanie jednocześnie i łatwe, i trudne – łatwe, bo reguły prowadzące do zwycięstwa są proste i niezmienne, niezależnie od etapu, trudne zaś, bo wprowadzenie ich w życie wymaga sporo główkowania, odrobiny sprytu, przede wszystkim zaś planowania.

Jak podbić świat?

Menu główne oferuje do wyboru jeden z trzech sposobów prowadzenia rozgrywki grę dla pojedynczego gracza w kampanii, dla pojedynczego gracza w trybie sandbox, czyli bez żadnych ograniczeń czasowych i zadań, oraz grę w trybie multiplayer. Przy każdym z nich określamy ponadto pewne opcje dodatkowe - poziom trudności kampanii, rozmiar i rodzaj mapy w trybie sanbox oraz zadania, jakie zostaną postawione przed konkurującymi graczami w multiplayerze. Daje to dość spore możliwości, by zróżnicować rozgrywkę - i sprawia, że w zależności od ochoty i wolnego czasu, w dowolny sposób zabawimy się z IG2. Zawsze jednak co już sygnalizowano wcześniej – gra sprowadza się do prostych reguł - podstawowych zasad ekonomii i handlu. Imperium finansowo-przemysłowe, jakie budujesz w Industry Giant 2, składa się z czterech elementów-trybików całej machiny. Pierwszym są surowce i ich wydobycie, drugim - przetwórstwo surowców i produkcja dóbr, trzecim - sprzedaż gotowych towarów, czwartym zaś - odpowiednio rozbudowana sieć transportowa, za pomocą której dostarczasz surowce i półprodukty do fabryk, a towary do punktów zbytu.

Co ciekawe, struktura Industry Giant 2 powoduje (takie rozwiązanie jest zresztą zasugerowane w samouczku), że łańcuch produkcyjno-handlowy buduje się w tej grze niejako od końca - czyli począwszy od sklepów, gdzie sprzedawane są towary. Na mapach, na których rozgrywają się kolejne misje, wyraźnie zaznaczono ludzkie skupiska wioski, miasta i miasteczka. To potencjalne punkty zbytu towarów. Zadanie gracza to wybór takich miejsc, gdzie popyt na dane produkty okaże się jak największy. Kiedy już wytypujesz odpowiednie lokacje, w pobliżu sklepów ustawiasz hurtownie - te będą zaopatrywały sklepy w towary – dobrze, jeśli „zasięgiem" jednej hurtowni uda ci się objąć dwa lub trzy sklepy (ale to zdarza się rzadko).

Czas zająć się produkcją. Na mapie, poza miastami i miasteczkami, znajdziesz również skupiska surowców naturalnych – te są oznaczone zajmującymi fragment mapy ikonkami, które odpowiadają złożom poszczególnych surowców (dla przykładu - małe beczułki to złoża ropy naftowej). Tutaj, podobnie jak w przypadku sklepów, zadanie twoje to takie ustawienie kopalni, wieży wiertniczych i innych instalacji do pozyskiwania surowców, by wydobycie było jak największe. Najtrudniejsze – na tym etapie planowania – już za tobą. Teraz wystarczy tylko ustawić w pobliżu hurtownię oraz w jej zasięgu - fabrykę, która przerobi je na gotowe produkty. Jeśli zdarzy się tak, że zarówno infrastrukturę produkcyjną, jak i punkty zbytu (sklepy) obsługiwać będzie ta sama hurtownia, problem masz z głowy. Jeśli nie, musisz zapewnić transport towarów między fabrykami a sklepami, korzystając - w zależności od zasobów kapitałowych i dostępnych w danym okresie technologii – z ciężarówek, pociągów, okrętów lub samolotów. I tu zaczynają się pierwsze niedogodności...



Nie ma jak porządek!!! Oto wzorcowo zorganizowany przemysł tekstylny.

Kolej nadaje się doskonale do transportowania produktów przemysłu ciężkiego.

Działalność wydobywcza to dobry interes tylko wtedy, kiedy też przetwarzasz surowce w finalne towary



Pokusiłbym się o stwierdzenie, że to jedna z najlepszych gier ekonomicznych wydanych w ostatnich latach... ale w przeciwieństwie do np. klasycznego już Rollercoaster Tycoona nie jest to gra, co przekona do tego gatunku graczy, których nie kręci wizja spędzenia całego dnia nad arkuszem kalkulacyjnym – tyle, że z lepszą grafiką i muzyczką w tle...

Zawieź mnie do Eldorado

O ile podczas pierwszych misji w kampanii uda ci się tak wszystko poukładać, by sieć transportowa nie była potrzebna - szybko dotrzesz do etapów, na których bez rozbudowanej linii połączeń nie zarobisz nawet złamanego... centa. I nagle okazuje się, że z gry, która miała być symulacją biznesu, Industry Giant 2 staje się klonem Transport Tycoona czy nawet Railroad Tycoona, a zatem grą, w której najważniejsze jest zarządzanie siecią transportu. Od twoich osobistych preferencji zależy już, czy to dobrze, czy źle. Musisz się jednak przygotować na to, że kwestia przewożenia towarów będzie tu jedną z tych, którym poświęcisz najwięcej uwagi. Spory nacisk na ten element gry poświęcili również twórcy, bowiem siatkę transportową można zaplanować na wiele sposobów. Liczba dostępnych opcji jest naprawdę imponująca - począwszy od wielkości stacji końcowych (w przypadku statków zastępują je porty, w przypadku samolotów - - lotniska), przez wyznaczenie trasy, jaką przemierzą pojazdy - i załadunku, jaki będą przewozić aż po dokładny model wehikułu, jaki z logo twojej firmy będzie podróżował po świecie.

Niestety biorąc pod uwagę ten aspekt gry, twórcy również popełnili tu kilka błędów dotkliwie odczuwalnych podczas rozgrywki. Dla przykładu, stacje końcowe mają współczynnik, który określa, ile pojazdów są w stanie serwisować. Nic nie stoi na przeszkodzie, by przez daną stację przesyłać większą liczbę wehikułów, jednak w żaden sposób nie informuje się tu o tym, a w takiej sytuacji pojazdy szybko się psują i wyklucza je to z dalszej eksploatacji. Byłoby to jeszcze do zniesienia, gdyby nie fakt, że zepsutych pojazdów nie można tak po prostu klonować – czyli wysłać w trasę nowy wehikuł z tymi samymi punktami przestankowymi i transportujący te same towary. To duża niedogodność, szczególnie na późniejszych etapach, kiedy zarządzasz kilkudziesięcioma pojazdami - przy takiej ich liczbie trudno przecież zapamiętać dokładnie, który, gdzie i z czym jedzie lub leci.

Słaby pieniądz

Nadszedł najgorszy moment dla twórców gier. Ten, kiedy recenzent wymienia wadę gry, a potem pisze następująco – skoro już jesteśmy przy wadach... no właśnie, skoro już przy tym jesteśmy, czas na kolejne. Industry Giant 2 sprawia wrażenie gry, która oferuje dostęp do wszystkich danych potrzebnych, by prowadzić interesy. Na ekranie jest sporo liczb i raczej są one pomocne – najwyraźniej objawia się to podczas dokładnych wyliczeń, które przedstawiają potencjalny popyt na towary w miejscu przeznaczonym na sklep, jeszcze zanim ten zostanie tam postawiony. To nie wada. Jednak wadą jest to, że niektóre dane liczbowe, wydawać by się mogło oczywiste i często wykorzystywane, są w grze umiejscowione w taki sposób, że dotarcie do nich nie jest wcale intuicyjne. Chodzi tu np. o dochody z poszczególnych sklepów czy rentowność konkretnych pojazdów.

Więcej wad w Industry Giant 2 nie stwierdzono, muszę jednak napisać, że osobiście gra zwyczajnie mało mnie zainteresowała. Zawsze mi się wydawało, że lubię tego typu ekonomiczne biznesowe symulacje (oczywiście nie tak jak dobrą dynamiczną akcję ambitnej trójwymiarowej przygodówki z elementami akcji, do końca zboczony nie jestem), tymczasem Industry Giant 2... tak obiektywnie to ta całkiem niezła gra w ogóle mnie nie poruszyła. Może się to wiązać z tym, że często dochodzi tu do takich sytuacji, w których zaplanujesz już cały interes (najczęściej przy maksymalnie zwolnionym upływie czasu), wybudujesz wszystko w odpowiednim miejscu i zadbasz o transport, potem zaś siedzisz tylko i patrzysz, jak rośnie stan konta bankowego (bo zazwyczaj osiągnięcie odpowiednich profitów jest celem stawianym w zadaniach gry). Zdarzają się momenty, kiedy przez 10-15 minut nie ma - dosłownie - nic do roboty, poza gapieniem się w poruszające się po ekranie wehikuły (nawet przy maksymalnie zwiększonym upływie czasu). Ponadto zaś podobne sytuacje – o, zgrozo! – zdarzają się nawet podczas gry w trybie multiplayer. Przy okazji – w tym trybie brakuje losowego generatora map i kiedy poznasz już te przygotowane przez twórców - zabawa staje się nudna. Nie wiem jak wy, ale kiedy już gram, to chcę G-R-A-Ć. A nie przewijać mapę w tę i z powrotem...

Koło fortuny

Skłamałbym mimo wszystko, gdybym napisał, że Industry Giant 2 to pozycja słaba. U mnie osobiście nie budziło większych emocji, ale sądzę, że zagorzałym fanom gatunku się spodoba. I to bardzo, bowiem poza brakiem zdecydowanego charakteru i "osobowości" (o ile można tak napisać o grze), Industry Giant 2 oferuje solidną grafikę i oprawę dźwiękową, przyjazny (mimo że wymaga kilku chwil "oswojenia") interfejsem. Daje sporo możliwości prowadzenia interesów zarówno zaawansowanym menedżerom, jak i początkującym pucybutom, którzy marzą o wielkim szmalu. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że to jedna z najlepszych gier ekonomicznych wydanych w ostatnich latach!

Pokusiłbym się o stwierdzenie, że to jedna z najlepszych gier ekonomicznych wydanych w ostatnich latach... ale w przeciwieństwie do np. klasycznego już Rollercoaster Tycoona nie jest to gra, jaka przekona do tego gatunku graczy, których nie kręci wizja spędzenia całego dnia nad arkuszem kalkulacyjnym – tyle, że z lepszą grafiką i muzyczką w tle...



12/2002

7+

Producent: JoWood ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.jowood.com ■
Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0a ■ **Akcelerator:** 16 MB


■ mnóstwo możliwości prowadzenia interesów ■ jak na ten gatunek bardzo dobra grafika ■ sporo różnych środków transportu ■ duża liczba produktów, które możesz wytwarzać i sprzedawać


■ niektóre dane liczbowe nie są bezpośrednio dostępne ■ brak losowego generatora map ■ skromny multiplayer ■ brak kilku pomocnych opcji przy zarządzaniu transportem

INFO

Tak się spełnia amerykański sen...

PRINCE OF QIN

GATUNEK: ACTION/RPG

Allor

Dwie chińskie gry w jednym numerze to wydarzenie niemal historyczne - chociaż o komputerach w Chinach jest od czasu do czasu całkiem głośno. W większości przypadków chodzi albo o piractwo, albo o cenzurę w Internecie. Ostatnio było nawet o ichniej konkurencji Windows, wprowadzanej w obawie przed szpiegowaniem przez tajne służby USA - ale żeby tak coś o grach? A tu proszę...

Jedna, a nawet dwie jaskółki (tudzież trzy, cztery... w każdym razie chodzi o ptaki w ilościach detalicznych) wiosny jednak nie czynią, dlatego też zamiast zastanawiać się nad ewentualnymi konsekwencjami inwazji gier z Państwa Środka, lepiej się im po prostu bliżej przyjrzeć. W końcu to nie ilość, a jakość jest najważniejsza i to właśnie ona zdecyduje o ewentualnym sukcesie lub porażce tytułu. A ponieważ temat Dragon Throne'a poruszony został w innym artykule - tutaj nie pozostaje nic innego, jak rozprawić się z Księciem Qin. A tak na marginesie i dla bardziej zainteresowanych: wymawia się to "cin", a nie np. "kin" - wielu historyków uważa zresztą, że właśnie od nazwy tej dynastii powstało później określenie "Chiny".

Początki (i koniec) królestwa

Dynastię Qin założył w 221 roku p.n.e. król Shi Huangdi (ok. 260-210 p.n.e.), tym samym kończąc okres Wojujących Królestw i jednocząc je w jeden organizm państwowy. Nowo powstałym cesarstwem rządził pod przybranym imieniem Zheng i w ciągu jedenastu lat rządów zdołał - między innymi - wybudować mur chiński, który osłaniał jego ziemie od zagrażających od północy najazdów Hunów (tych samych, co to później sprawili kłopoty Europie, dokąd wynieśli się po kolejnych niepowodzeniach na dalekim wschodzie). Poza tym postawił dla siebie wspaniały, a niedawno odkryty, grobowiec z tysiącami posągów wojowników oraz służby, mających mu usługiwać nawet w życiu pozagrobowym. Wszystko to jednak skończyło się wraz z jego śmiercią: bowiem jego młodszy syn Hu Hai był nieudolnie rządzącym tyranem - i doprowadził do upadku dynastii, która dotrwała jedynie do 207 p.n.e. roku. Co to ma jednak wspólnego z grą? Ano, główny bohater gry, Fu Su - to nikt inny jak starszy syn Cesarza. Popadłszy w niełaskę za jawny bunt przeciw spaleniu ksiąg z historią wszystkich sześciu królestw, które zjednoczono, oraz morderstwu naukowców, którzy nie chcieli do tego dopuścić - musiał wyjechać na północ, by nadzorować budowę muru chińskiego i na bieżąco rozprawiać się z Hunami. Zaraz po śmierci Cesarza otrzymał rozkaz (jak się okazało, sfałszowany), by popełnić (razem ze pomocnikami) samobójstwo - i rozkaz posłusznie wykonał. W tym jednak momencie gra dystansuje się do wydarzeń historycznych, a kierowany przez gracza Fu Su postanawia dotrzeć do stolicy i wyjaśnić wszystko osobiście.



Znaczna część Wielkiego Muru powstała właśnie w okresie, kiedy toczy się gra.

W poszukiwaniu prawdy

Zanim jednak w tę wędrówkę wyruszymy, trzeba się zająć sprawami technicznymi. Instalacja i uruchomienie gry problemów nie nastręczają:

Chińskí książę wraca na tron - po trupach!

jedyne, co może się wydawać nieco dziwne, to to, że ląduje się tutaj - jeśli nie liczyć króciutkich zajawek twórców oraz dystrybutora - od razu w menu głównym. Żadnego intra - nie ma nawet wprowadzenia tekstowego!

Sprawa wyjaśnia się nieco, gdy rozpoczniemy nową grę. Bowiem wówczas dopiero serwuje się nam krótkie wprowadzenie, jakie przygotowano za pomocą engine'u gry.

Ponieważ jednak do samej gry jeszcze dojdziemy, pozwolę sobie jeszcze wrócić na chwilę do kwestii menu. To jest o tyle interesujące, że po dokładniejszym przyjrzeniu się napotkamy opcję... wyświetlania intra! I to innego niż to serwowane na początku gry! Intro zresztą całkiem nieźle wykonano, nie mówiąc już o tym, że stanowi wprowadzenie do fabuły w grze. Przez co właściwie pozostaje dla mnie niezrozumiałe to, że je ukryto w ogóle. Chińska logika... wprawdzie lepsze to niż zmuszanie gracza do jego oglądania przy każdym starcie gry (co jest w zasadzie standardem), ale tak drastyczny zwrot w drugą stronę najlepszym pomysłem także nie jest.

Jak na załączonym obrazku widać, na niedobór magicznych przedmiotów narzekać nikt nie powinien!





Poza ukrywanym intrem w menu znajdziemy jeszcze ekran z opcjami (klawiszy zmienić niestety nie można, ale za to grafikę podbić ze standardowych 640 x 480 do 1024 x 768 jak najbardziej. A to jak na grę w rodzaju Diablo czy Icewind Dale'a złym wynikiem nie jest). I to w zasadzie wszystko, przynajmniej jeśli nie liczyć opcji rozpoczęcia nowej gry solo (o czym już za chwilę) oraz multi (o tym też za chwilę, tyle że dłuższą), dlatego tym zajmiemy się właśnie teraz.

Książę i jego kłopoty

Rozgrywka dla pojedynczego gracza zaczyna się w momencie, gdy nasz książę podczas powrotu do stolicy zostaje zatrzymany przez patrol - ten próbuje wymusić na nim, by wykonał rozkaz cesarza. Jednak pech chciał, że próbuje nakłonić księcia siłą, a to kończy się dlań śmiertelnie przykro.

Mimo to i nasz książę najlepiej już się nie czuje, przeto u napotkanego wieśniaka zmienia strój na taki, który mniej rzuca się w oczy - i rusza w dalszą drogę (postępkiem tym wydając wyrok śmierci na chłopa; ale cóż, nikt nie jest doskonały). I właśnie w tej chwili kończy się wstęp, a pokierowanie losami Fu Su scedowane zostaje na gracza.

I mimo że jeszcze przed chwileczką dzielny Fu Su poradził sobie jednym atakiem z kilkoma wojami, teraz okazuje się, że ani pancerza, ani oręża... słowem: mimo świetlanej przeszłości, zaczynamy grę postacią na pierwszym poziomie.


Sielski wiejski widoczek - ale najpierw trzeba było na niego zapracować, zabijając wrogów.

Chiny są ładne!

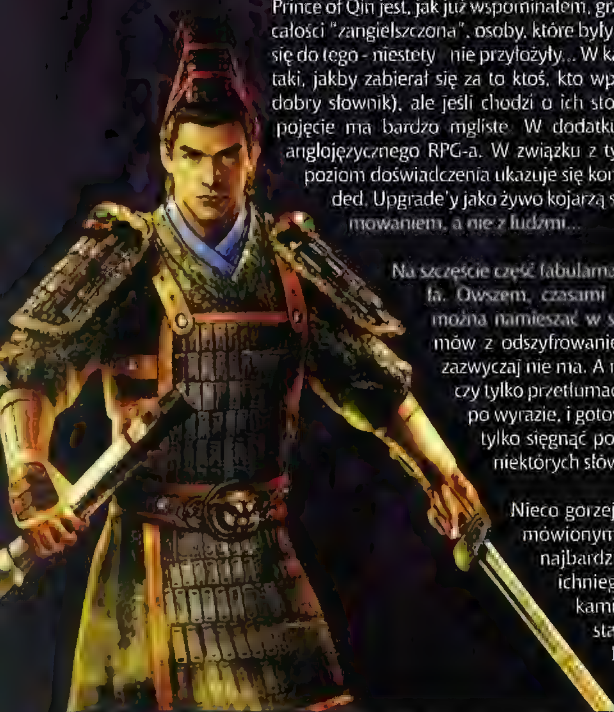
Pełne szczegółów budynki i drzewa, nieźle wyglądające postacie, świetnie prezentujące się wnętrza. Obrazu nie można oczywiście obracać (w końcu to 2D) ani przybliżać... wróć! Przybliżać jak najbardziej można! I w dodatku z wykorzystaniem standardowego kółka myszki. Tyle tylko, że jest to opcja przeznaczona jedynie dla masochistów... bowiem zamiast większej liczby szczegółów, obraz staje się nagle niezmiernie rozmyty. Tak bardzo, że nie da się nań patrzeć, bo oczy same zaczynają łzawić. Po co takie cudo tutaj umieszczono, nie mam najmniejszego pojęcia, bo żadnego zastosowania (może poza wystraszeniem kumpla, że mu się wzrok popsuł) nie ma.



Co by nie mówić, tła wyglądają jednak super - w przeciwieństwie do potworów. Znaczy się te też może i wyglądają nie najgorzej, ale tylko wtedy, gdy się nie poruszają. Animacja większości z nich jest bowiem niezbyt płynna, przez co takie na przykład skaczące wilki czy inne tygrysy wyglądają nie tylko nienaturalnie, ale wręcz komicznie. Tym bardziej że niektóre potwory potrafią się w tej grze "nadmuchiwać". I nie byłoby w tym nic dziwnego - dotyczy to w końcu tylko bardziej egzotycznych przeciwników - gdyby nie sposób powstawania tych "superwersji". Są to bowiem powiększone do ordynarnych wręcz rozmiarów normalne zwierzęta, przez co super robi się tu nie tylko wielkość, ale i pikseloza na krawędziach konturów. I ta walczy o prymat z rozmyciem pokrywającym środek takiej postaci. Wygląda to niecie-kawie... dobrze chociaż, że takich potworków nie spotyka się zbyt często.

Me speak English vellly good

Prince of Qin jest, jak już wspominałem, grą chińską. A choć została ona w całości "zangielszczona", osoby, które były za to odpowiedzialne, zbytnio się do tego - niestety - nie przyłożyły... W każdym razie efekt końcowy jest taki, jakby zabierał się za to ktoś, kto wprawdzie słówka zna (albo ma dobry słownik), ale jeśli chodzi o ich stosowanie, to w tym względzie pojęcie ma bardzo mgliste. W dodatku nigdy nie widział żadnego anglojęzycznego RPG-a. W związku z tym np. po wejściu na wyższy poziom doświadczenia ukazuje się komunikat, że Fu Su został upgraded. Upgrade'y jako żywo kojarzą się mi ze sprzętem czy oprogramowaniem, a nie z ludźmi...



Na szczęście część fabularna wydaje się bardziej zrozumiała. Owszem, czasami też się zdziwimy, jak bardzo można namieszać w składni angielskiej, ale problemów z odszyfrowaniem "co autor miał na myśli" zazwyczaj nie ma. A nawet jeśli się pojawią, wystarczy tylko przetłumaczyć "w duchu" i osobno wyraz po wyrazie, i gotowe - w najgorszym razie trzeba tylko sięgnąć po rzadziej stosowane znaczenia niektórych słów.

Nieco gorzej wygląda sprawa z kwestiami mówionymi. Angielski jest wprawdzie jak najbardziej zrozumiały i bez żadnego ichniego akcentu, ale poza przypadkami paru głównych postaci, pozostałe mają wyraźne problemy, by wczuć się w role: wypowiadają kwestie zupełnie bez polotu - tak, jakby czytały skrypt bez najmniejszej ochoty na jakąkolwiek grę głosem. Bywa to czasami dość męczące, zwłaszcza gdy mamy do czynienia z dialogiem, który prowadzi Fu Su (ten się wczuwa), bo tylko pogłębia to kontrast między oboma stylami.

Z początku dość trudno się także przyzwyczaić do nieco egzotycznych sposobów powitań czy prowadzenia rozmowy. Tego już jednak uznać za wadę nie wypada, bo przecież tamtejsza kultura różni się znacznie od naszej - a nikt u nas nie czuł się na siłach, by ocenić naturalność w przedstawieniu sytuacji. Z drugiej strony - podkreśla to pochodzenie gry oraz czasy, w jakich została osadzona jej fabuła.

System i walka

Mimo bardzo zachęcającego tytułu, będzie "jedynie" o walce oraz systemie żywiołów. Jak na klon Diablo tudzież Icewind Dale'a przystało, wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym - ale w dowolnym momencie możemy skorzystać z aktywnej pauzy, co przy - maksymalnie - pięcioosobowej drużynie jest w zasadzie niezbędne. Tym bardziej że jej członkowie mogą należeć do jednej z pięciu klas: paladyna, czarodzieja, wiedźmy, siłacza oraz zabójcy. Każdy z nich ma oczywiście własny zestaw umiejętności albo zaklęć. I choć komputer całkiem nieźle nimi steruje, podczas co większych "rozpierduch" lepiej wziąć sprawy w własne ręce.

Ponieważ jednak walka oraz umiejętności działają bardzo podobnie, tak jak w Diablo, skupię się na żywiołach. Zgodnie z chińską tradycją - mamy ich tutaj pięć: metal, woda, drewno, ogień oraz ziemia. Oczywiście są one ze sobą powiązane, dzięki czemu broń o atrybucie wody będzie niezwykle skuteczna w walce z potworami z atrybutem ognia - w przeciwieństwie do tej z atrybutem drewna. Ta byłaby wprawdzie świetna, ale w walce z kimś lub czymś o atrybucie ziemi. W dodatku przedmioty można nie tylko kupować, ale i samodzielnie wykonywać - jest to jedna z umiejętności paladyna, czyli Fu Su! Oczywiście na początku będziemy ograniczeni tylko do najprostszych kombinacji, ale z czasem... system ten jest w każdym razie równie rozbudowany, co gemy w Diablo, a w dodatku daje większe pole manewru.


Wnętrze jednej ze stacji kurierskich i biedny kurier, który zaraz straci swą przesyłkę...

Multi - podsumowanie

Czyli opis trybu multi oraz podsumowanie. ;) Tryb multi jest... ciekawy. Można grać przez Lan i w Necie przez TCP/IP, a w dodatku do gry lokalnej wystarczy tylko jedna kopia. Ba, na dedykowanym serwerze może się naraz pojawić nawet pięciuset graczy! A że gra nastawiona jest w tym trybie na walkę, o jej potencjale nie trzeba chyba nikogo przekonywać! Tyle tylko, że wygląda to tak jedynie w teorii... Przed wypróbowaniem tego w praktyce niezwykle skutecznie powstrzymuje brak jakiegokolwiek browsera: adres serwera trzeba znaleźć we własnym zakresie, a sztuka ta w momencie pisania artykułu niestety się nie powiodła. A szkoda, bo w helpie wyczytamy informację o dodatkowych mapach, przedmiotach i w ogóle - o fajności trybu multi w Necie... a tu klapa, bo wypróbować go nie sposób.

Mimo to gra jest na tyle fajna i na tyle inna (a przy tym jeszcze klimatyczna - o ile ktoś oczywiście dalekowschodnie klimaty lubi), że siódemka jest dla niej oceną jak najbardziej zasłużoną. Dlatego też fanom Państwa Środka Prince of Qin mogę z czystym sumieniem polecić: idealna może nie jest, ale gra się w nią niezwykle przyjemnie, a co najważniejsze niedociągnięcia - choć są, radości z gry nie psują.

INFO

7

Producent: Object Software ■ **Dystrybutor:** Strategy First ■ **Internet:** http://english.object.com.cn ■ **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000/XP, akcelerator z 8 MB ■ **Akcelerator:** wymagany


■ ciekawa fabuła ■ dobra grafika i muzyka ■ bardzo fajny system żywiołów ■ potencjalnie niezły tryb multi


■ bezużyteczna opcja zbliżenia ■ słaba animacja postaci ■ dziwna angielszczyzna ■ wygląd niektórych stworów

STUART LITTLE 2



McDrive

Gry filmowe. W bardzo wielu przypadkach można o nich powiedzieć tyle tylko, że są. Nazbyt często ich jedynym (że głównym, to w zasadzie w ramach przedsięwzięć komercyjnych nic nowego) celem jest wyciągnięcie od fanów gotówki. Jeśli bowiem kierować się grywalnością czy wykonaniem, nikt przy zdrowych zmysłach na wiele z nich nawet by nie spojrzał. Bo co fajnego może być w kilku scenach żywcem przeniesionych z dużego ekranu i połączonych w wątpliwą całość? Niestety dokładnie taki właśnie schemat przyjęto w przypadku Stuarta malutkiego z numerkiem 2.

O samym filmie wypowiadać się nie będę, ale zważając na jego zachodnie recenzje - zły z całą pewnością nie jest. Na tej fali próbuje się zaś przepchnąć tytuł właściwie w stu procentach odpowiadający podanej we wstępie definicji kiepskiej gry filmowej... ech... zobaczymy, co z tego wyniknie.

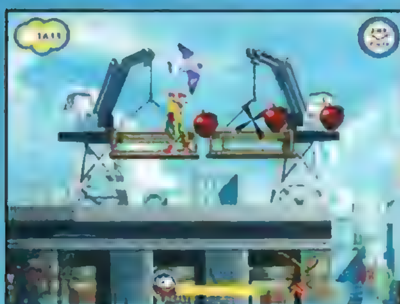




Stuart razy pięć...

Po uruchomieniu gry (z czym problemów nie ma) stawiani jesteśmy przed niezbyt trudnym wyborem - skrzydełko czy nóżka, eeee, znaczy się: tryb z fabułą czy też swobodny dostęp do poszczególnych części. Pięciu, ale zostawmy to na później. Póki co skusiłem się na fabułę.

Ta zaczyna się wcale nie najgorzej. Dzięki filmowemu wprowadzeniu poznajemy zarówno tytułową mysz, jak i biednego ptaszka, któremu będziemy pomagali. Na biedną istotę poluje bowiem powietrzny drapieżca, a że nasz gryzoń dysponuje samochodem, deklarujemy pomoc. Tyle filmik, potem musimy już radzić sobie samodzielnie. Nie jest to jednak wcale takie trudne, bo tuż przed rozpoczęciem każdego etapu pojawia się plansza, na której dokładnie wyjaśniane są tajniki sterowania (zmieniają się one w poszczególnych etapach) oraz czekające nas zadanie. W tym akurat przypadku wystarczy, że będziemy unikali (za pomocą kursorów) latającego drapieżcy - zbierając przy okazji leżące na ulicy owoce, które pozwalają uzyskać dodatkowe punkty, oraz błyskawice zwiększające prędkość naszego bolidu i wystrzegali się gołębi tudzież innego śmiecia, z którym zderzać się nie powinniśmy. Uzbrojeni w tę wiedzę rozpoczynamy grę i...



Jazda na desce po dachu wieżowca: Tony Hawk może się już zacząć bać!

...równa się pięć razy

...i w tym momencie, a właściwie kilka sekund później, mamy jej już dosyć. Idea przywodzi bowiem na myśl czasy ośmiobitowców czy może pierwszych automatów na monety. Grafika zresztą też. Ciekawe, co twórcy mieli na myśli, pisząc na stronie o 'stunning 3D-style graphics', czyli oszałamiającej grafice w stylu 3D. Gra o istnieniu akceleratorów nawet nie słyszała, a oszołomionym jest się tak, jak po zadanym ciosie obuchem - w głowie, i owszem się kręci, ale nie jest to w żadnym razie uczucie przyjemne! Ktoś ordynarnie próbuje wcisnąć nam kit, jakich mało. Wykonanie jest aż do bólu słabe!

...kicz

A kolejne etapy wcale nie są lepsze. Cóż wciągającego może być w chodzeniu po niewielkim labiryncie w etapie, w którym to Stuart próbuje odnaleźć pierścionek? Równie topornego sterowania nie było w dwuwymiarowych platformówkach i dziesięć lat temu! O lepszej grafice również nie ma mowy. Kurczę, jeśli ktoś czuje sentyment do tego typu gier, lepiej wyjdzie na jakimkolwiek shareware, który za darmo można ściągnąć z Sieci.

Później wcale nie jest lepiej - jazda po dachu na deskorolce wieżowca jest wprawdzie bardziej dynamiczna, ale i tak można przy niej zasnąć. Przeskakiwanie z balonu na balon, by dostać się na dach? Ano może całkiem przyjemne, ale jak długo? Dwie minuty, trzy? A lot samolotem... wybaczcie, ale to niemal dokładnie to samo, co jazda samochodem - tyle, że poza lataniem na boki możemy jeszcze latać w górę i w dół. No, i jest tu w końcu jakie takie 3D. Fakt, przypomina 3D z połowy lat osiemdziesiątych, ale na tle reszty można to uznać za spore osiągnięcie.

Coś jeszcze?

I to już w zasadzie wszystko. Bo wspomniany na początku swobodny dostęp do poszczególnych scen daje nam tylko tyle, że możemy - do znudzenia - zajmować się balonami czy deskorolką bez potrzeby przechodzenia pozostałych etapów. A rozgrywki ma się dość po jednokrotnym ukończeniu gry (co zresztą zajmuje 15 minut - ale to dobrze, bo i tak do tego czasu można się już znudzić), za wiele z tego nie wynika.

Byłbym zapomniał - w grze pojawia się jeszcze galeria zdjęć z filmu. Owszem, całkiem niezłych, ale jednokrotne ich przejrzenie w zupełności wystarczy. Aha, można jeszcze wydrukować dyplomy z ukończenia poszczególnych etapów. Fascynujące!

Rekomendacje?

Trzymać się od tego z daleka! Piętnastominutowa rozrywka bardzo słabej jakości. Cóż, jak to się mówi - żaden pieniądz nie śmierdzi, ale chyba mali fani filmu także zasługują na poważne traktowanie.

PS Trójka dlatego, że gra ma niskie wymagania sprzętowe i generalnie działa. Niewiele, ale w końcu in plus - wypada być obiektywnym, prawda?

INFO

3

Producent: Hyperspace Cowgirls ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.hyperspacecowgirls.com/ ■ **Wymagania:** P I 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX 8.1, Windows 98/Me/XP ■ **Akcelerator:** zbędny

+ na podstawie filmu ■ niskie wymagania sprzętowe

− słabiutkie wykonanie ■ przechodzi się w 15 minut ■ tylko 15 minut gry ■ [illegible] 15

Gierka malutka...

GATUNEK: ARCADE

Taz Wanted

CormaC

Trudne czasy nastały dla PeCetowych miłośników platformówek, zresztą już dawno temu zaszło dla nich słonko. Nie ma co się czarować - żeby sobie porządnie poskakać, trzeba się zaopatrzyć w konsolę... Co też wiele osób uczyniło, pozostawiając wysłużonemu "blaszaczkowi" w udziale RTS-y, przygodówki i roleplaye. Od czasu Rayman 2 (rety, kiedy to było...) warte uwagi były chyba tylko Sheep, Dog'n'Wolf - swoją drogą, fantastycznie przyjęte zarówno przez prasę i serwisy, jak i - co dalece ważniejsze, graczy. Taz Wanted to świetna wiadomość właśnie dla tych, których oczarowała gra Infogramesu. Bohaterka tej recenzji to kawał złotego rybiszcza na bezrybiu!

Już od pierwszych chwil rzuca się w oczy identyczny z SD'n'W, bardzo charakterystyczny styl grafiki Taza. Moment później wszystko się wyjaśnia - nową grę Infogramesu można śmiało uznać za kontynuację przygód pechowego Kojota. Warto jednak od razu zaznaczyć, że wydanie TW nie jest próbą sprzedania po raz drugi wypróbowanego i podchwyconego przez "growąˮ brać pomysłu, lecz pod pewnymi względami pozostawia poprzednika o całą długość w tyle! To już dla zainteresowanych powinno być wystarczającą rekomendacją i mógłbym na tym spokojnie zakończyć recenzję, muszę jednak założyć, że nie wszyscy widzieli SD'n'W (nadróbcie koniecznie to niedopatrzenie, bo nie wiecie, co tracicie!) i są zaznajomieni z odświeżoną przez Infogrames koncepcją zręcznościówki.





Who's Mastah?!

Zręcznościówka wedle Francuzów

Na czym ta odświeżona koncepcja polega? Otóż, Francuzi doszli do wniosku, że skakanie po platformach niekoniecznie musi być zabawą odmóżdżającą i cofającą w rozwoju (bez obrazy, Drodzy Miłośnicy Platformówek - jestem jednym z was!). :) SD'n'W dało się wręcz podciągnąć pod kategorię gry logicznej, nawet nie wkładając w to podciąganie wiele wysiłku. Taz Wanted ma zdecydowanie więcej elementów stricte zręcznościowych, ale z wymuszania na graczu procesów myślowych absolutnie nie zrezygnowano! Choć nie trzeba będzie już używać przedmiotów w sposób czasem niemal przygodówkowy, jak miało to miejsce w SD'n'W, to wciąż nie wystarczy tu pędzić przed siebie i zbierać fanty.

Fabuła gry jest pretekstowa, jak to zwykle w tego typu produkcjach bywa. Otóż, wredny Yosemite Sam pojmał ukochaną znanego wszystkim fanom kreskówek studia Warner diabła tasmańskiego Taza, wywiózł gdzieś w siną dal, a naszego bohatera zamknął w klatce jak jakieś, nie przymierzając, zwierzę. Wiadomo jednak, że ujarzmić Taza nie sposób, więc i rachityczna klateczka długo go nie utrzymała. Nadrzędny cel gry jest oczywisty - po drodze do oblubieńcy ukochanej diabełka trzeba też będzie zniszczyć listy gończe, którymi Sam wytapetował kolejne plansze. Jeśli przy okazji zeżremy odpowiednią liczbę porozrzucanych tu & ówdzie kanapeczek tudzież rozbijemy w puch wymagany procent przedmiotów, to tylko wyjdzie nam to na zdrowie, przekładając się na bonusy.

Francuski esprit!

To, co rzuca się w oczy podczas gry w Taza, oprócz oprawy, to rewelacyjny design wysp, które odwiedzamy. Są one całkiem pokaźne i tak urozmaico-

Taz dla mas!

Nastrój jest bardzo lekki, zabawowy, zewsząd wieje luzem i humorem typowym dla animacji z wytwórni Warnera. Taz Wanted jest grą godną polecenia absolutnie wszystkim, bez względu na wiek czy preferowane gatunki.

ne, że nawet zatwardziałemu malkontentowi (do usług!) :) wybijają z ręki argumenty! Rzeczki, rampy, kładki, mosty, trampoliny, zjeżdżalnie - każda z wysp wygląda jak gigantyczny plac zabaw, składający się z kilku podobszarów, który nie tylko dzieciakom odbierze na moment mowę. Często trzeba będzie troszkę pogłówkować, żeby dostać się w upatrzone miejsce i przeprowadzić recycling listu gończego. Wyspy są diametralnie od siebie różne pod względem tematu i klimatu; zapewniam, że monotonia nie zepsuje chwil spędzonych z TW. Etapy zaprojektowane są z widocznym od pierwszych chwil polotem i iskierką, której życzyłbym każdemu tytułowi.

Diabeł kontra...

Na drodze Taza staną różni przeciwnicy, w tym nasłani przez Yosemite Sama łowcy, których celem jest wpakowanie zwierza do klatki. Oprócz nich pojawią się krokodyle, rekiny, goryle i inne stworzenia - duże i małe, zależnie od klimatu wyspy. Taz, rzecz jasna, bezbronny nie jest, choć oczywiście granatami nie rzuca. Potrafi za to opluć natrętów przeżutymi przedmiotami (a najczęściej znajdzie się pod ręką coś do przeżucia) lub zmieść ich z drogi, zamieniając się w tornado, czyli swój znak rozpoznawczy. Na wyspach znaleźć też można budki telefoniczne, po wejściu do których otrzymujemy przebranie i związany z tym atak specjalny, który w przeciwieństwie do zwykłych i dostępnych zawsze, eliminuje przeciwników z planszy na amen, a nie tylko ogłusza. Przebrań zaś jest tyle, ile wysp na drodze naszego futrzaka.



Francuski szyk

Ci, którzy grali w Sheep, Dog'n'Wolf, domyślają się już, że grafika TW jest co najmniej równie dobra, co w poprzedniej zręcznościówce Infogramesu. Sądzę, że nie będzie przesadą nazwanie jej fantastyczną. O ile w SD'n'W zdarzała się lekka monotonia kolorystyczna w postaci sporych połaci o jednolitym kolorze, o tyle Taz żyje w świecie skrzącym się i tryskającym wszystkimi barwami tęczy. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że jest bardziej kreskówkowy niż kreskówki - mocno już niestety wyblakłe, na których wzorowali się graficy. :) No i postacie oraz obiekty wyglądają jakże inaczej niż w innych współczesnych grach, co jest zasługą cell shadingu. Oprawa graficzna jest niepodważalną zaletą tego tytułu, zwłaszcza rewelacyjne postacie. Muzyczka jest dynamiczna, lecz nienachalna, wpada w ucho i reaguje na rozwój wydarzeń - na przykład gdy Taz zamienia się w rozpędzoną miniaturową trąbę powietrzną, ścieżka dźwiękowa staje się głośniejsza, przesterowane gitary bardziej słyszalne.

Francuski dowcip

Grywalność Taza jest olbrzymia, co jest w znacznej mierze zasługą klimatu i porywającej dynamiki gry. Nastrój jest bardzo lekki, zabawowy, zewsząd wieje luzem i humorem typowym dla animacji z wytwórni Warnera (zwróćcie uwagę na to, co robią łowcy, gdy sądzą, że nikt ich nie widzi). Nie ma tu absolutnie żadnej przemocy, przeciwnicy likwidowani są na zabawne sposoby (np. krokodyl zamienia się w torebkę) i całkowicie bezkrwawo, co nie dziwi, bo przecież w Taza będzie grało sporo dzieciaków. Sądzę, że dla starszych graczy również będzie to przemiła odtrutka po poważnych, przyciężkich pod względem klimatu produkcjach pokroju Soldier of Fortune 2 czy Mafii. Ach, jeszcze jeden drobiazg sprzyjający odstresowującej naturze gierki - nie ma tu żadnych żyć ani pasków zdrowia - po każdym wypadku Taz odradza się w najbliższym bezpiecznym miejscu.

Prawdziwy diabeł!

Diabeł Tasmański narodził się w 1954, podczas burzy mózgów animatorów Warner Bros. - gdy szukano kogoś, kto mógłby zmierzyć się z królikiem Bugsem. Diabeł miał być totalnym dzikusem, uosobieniem brutalnej siły i braku manier. Wielka gęba służyć miała do pożerania, nie gadania. Wszelako pod skórą dzikusa kryje się poczciwa dusza i umysł dziecka, zatem z łatwością daje się "rolować" tak Bugsowi, jak i Kaczorowi Duffy. Diabeł ma niespożyte siły, odporny żołądek (trawi nawet eksplodujące laski dynamitu) i nie boi się nikogo... ops... prawie nikogo. Jedno stworzenie na świecie budzi w nim paniczny strach i zamienia go w małego kotka. To Diablica Tasmańska... Ech, kobiety.

PS A tak wygląda prawdziwy diabeł tasmański. Ale morda...



Nie tylko Taz

Oprócz trybu single player, gra oferuje kilka minigierek przeznaczonych dla dwóch graczy. Nie są one może jakieś szczególnie wysublimowane pod względem koncepcji, ale często bywa, że najprostsze rzeczy sprawiają największą frajdę (ileż to jest banalnych, a silnie uzależniających gierek freeware'owych!). Możemy się więc ścigać na różnych pojazdach i w różnych sceneriach czy też porównać własne predyspozycje do niszczenia. Tryb multiplayerowy nie jest może clue programu, ale zawsze można się kilkanaście minut dobrze pobawić z kumplem (lub koleżanką - co kto lubi). :)



Pepe le Smród

Jak na razie same zalety, ale że ideały nie istnieją, trzeba będzie jednak wytknąć uchybienie - na szczęście tylko jedno. Jest nim ta nieszczęsna praca kamery, która już tylu fajnym tytułom popsuła notowania. Powiedzmy delikatnie, że nie zawsze kamera ustawia się tak, jakbyśmy tego chcieli czy oczekiwali, co nie ułatwia wykonywania ruchów wymagających precyzji. Można na szczęście skorygować jej ustawienie ręcznie, ale bywa to uciążliwe, gdy podczas serii skoków po kładkach trzeba ją kilkakrotnie obracać, żeby zobaczyć cel następnego kicnięcia.

Voila!

Taz Wanted jest grą godną polecenia absolutnie wszystkim, bez względu na wiek czy preferowane gatunki. Z pewnością zapoznają się z propozycją Infogramesu wszyscy wygłodniali miłośnicy zręcznościówek i zaręczam, że 99% z nich się nie zawiedzie, a pozostały 1% się nie zna! :) Polecam i czekam na jeszcze! Może coś o kocie Sylwestrze albo o Elmerze? Chętnie zapolowałbym na "króliki"!

8+

INFO

Producent: Blitz Games ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.blitzgames.com/ ■ **Wymagania:** PIII 500, 64 MB RAM, Win98/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB


■ wreszcie fajna "skakanka" na PC! ■ oprawa graficzna ■ design poziomów ■ humor, luz, GRYWALNOŚĆ!!


■ praca kamery

Hard Truck: 18 Wheels of Steel

gem

Pytanie: co jest lepsze od własnych czterech kółek? Odpowiedź: własny osiemnastokołowiec!

Wielkie samochody to jedna z tych niewielu rzeczy na świecie, które poruszają wyobraźnię większości mężczyzn, ale skutecznie opierają się temu by można je było przełożyć na to, co stanowi namiastkę prawdziwych przeżyć - gry komputerowe. Skutecznie na tyle, że nawet samochodziki sterowane drogą radiową mają więcej wirtualnych odpowiedników niż stalowe kolosy, dla których przeznaczono znaki ograniczeń ciężaru czy wielkości na mostach oraz w tunelach!

A przecież, jak udowadnia seria Hard Truck, gry tego typu to w gruncie rzeczy pewne hity. Jej autorzy sami przyznają, że gry sprzedały się w zaskakująco dużej, jak na produkty tak niedopracowane, liczbie ponad 600 tys. egzemplarzy. Tymczasem prócz wspomnianych HT i Mercedes Benz Truck Racing na pecetach nie było niczego, co pozwoliłoby jeździć wozami, do wejścia których trzeba się wspinać! Wielki Twórcy najwyraźniej nie są zainteresowani ciężarówkami - i nic nie zapowiada, by sytuacja ta w najbliższym czasie miała się zmienić.

Sam sobie bossem

W takich sytuacjach pałeczkę - zwyczajowo - przejmują twórcy mniej znani, a ich dzieła lądują na dolnych półkach w sklepach z softem. Tak jest i w przypadku 18 Wheels of Steel, wspólnego przedsięwzięcia czeskiego SCS Software i amerykańskiego SunStormu, luźnej kontynuacji słynnej serii Hard Truck. Luźnej o tyle, że tu - mimo wszystko - ciężar wyścigów z innymi zawodnikami przeniesiono na walkę z czasem i... zmęczeniem!

Walka ta rozpoczyna się w chwili uzyskania pozwolenia na prowadzenie własnej działalności gospodarczej. Dysponujesz starą ciężarówką (im wyższy poziom trudności - tym starszą), kilkoma tysiącami dolarów i szczerym postanowieniem, że dorobisz się miliona dolarów w krótkim czasie. Jak tego dokonasz - czy jeździsz odrapanym "rdzewnikiem" czy frightwayem, którego kabinę wyłożono drewnem; i czy sam, czy z dziesięcioma pomocnikami - zależy tylko od ciebie.

Twoje imperium

Budowę własnego imperium rozpoczynasz od wyboru poziomu trudności, a ten jest niezwykły o tyle, że polega na określeniu części Stanów Zjednoczonych, gdzie spędzisz resztę swoich dni jako właściciel danej firmy przewozowej. Pierwszy - West Coast, to proste szerokie, skąpane w słońcu drogi. Ostatni - Rockies, to całkowite przeciwieństwo poprzedniego. Drogi są tu wąskie, kręte i często zaśnieżone; fatalna pogoda panuje niemal przez całą dobę, a spory ruch, w tym aktywność policji - sprawiają, że są godnym wyzwaniem dla prawdziwych truckerów.

Niezależnie od wyboru początek jest zawsze taki sam: znajdujesz się nieopodal miejsca, gdzie czekają naczepy. Korzystając ze szczegółów kontraktu wyświetlonych nad każdą z nich - wybierasz, potem doczepiasz jedną do własnego ciągnika i - obserwując pilnie znaki i sygnalizację świetlną - ruszasz w drogę. Naturalnie jeśli spóźnisz się z zakontraktowaną dostawą lub też do użytku nadawać się będzie jedynie połowa zawartości naczepy (o jedną



Nie dostosował prędkości do warunków jazdy, stracił panowanie nad kierownicą, zjechał w lewo i uderzył w nadjeżdżający z naprzeciwka autobus.

Policja nie oponuje, gdy mijamy miejsce wypadku poboczem.

'I'm dreaming of a white Christmas'

18 kół, sporo bugów, jeszcze więcej grywalności!



zmianę pasa bez spojrzenia w lusterko za dużo) - za szkody zapłacisz z własnej kieszeni. W takim przypadku nie otrzymasz również premii w postaci kolejnej gwiazdki, oznaczającej większą renomę twojej firmy.

Początkowo masz dostęp jedynie do zleceń typu ad hoc, a więc jednorazowych. W miarę jednak, jak wydruki ze stanu twojego konta zaczną budzić zazdrość nawet dyrektora tego banku, a twoje imię (a ściślej: nazwa twojej firmy) kojarzone z synonimem jakości - pojawią się kontrakty stałe. Warto też dodać, że te ostatnie wymagają zatrudnienia dodatkowego kierowcy i przejechania określonej trasy w ramach swoistego testu wiarygodności - od którego zależeć będą warunki umowy długoterminowej.

Mobilny dom

W miarę, jak porastasz w piórka, możliwa staje się wymiana wysłużonego (czasem aż nazbyt) ciągnika na coś o znacznie lepszym wyglądzie i osiągach. Takich samochodów w Hard Truck: 18 Wheels of Steel jest 6 - od złomu wyciągniętego ze szrotu, przez pamiętny T1000, po prawdziwe wille na kołach w postaci roadmastera i frightwaya. Jak łatwo się domyślić, etykiety zastępcze są skutkiem braku licencji, jednak dokładność w odwzorowaniu modeli sprawia, że mimo wszystko wielbicielom gatunku nietrudno będzie przyporządkować odpowiednie marki i typy określonym kształtom.

Zabrakło niestety znakomitej hardtruckowej opcji tuningowania samochodów. W 18 Wheels of Steel jesteś w stanie jedynie dołożyć CB radio informujące o wypadkach i antyradar, dzięki któremu unikniesz niespodzianki w postaci wymierzonego w twoją stronę policyjnego radaru. Brakuje także wymogów co do zdobywania licencji - tylko raz w ciągu gry zmuszony jesteś wykupić uprawnienie do przewozu materiałów niebezpiecznych - HC.

Spojrzenie przez boczną szybę

Hard Truck: 18 Wheels of Steel stworzono na bazie Prism3D - engine'ie wykorzystanym wcześniej w sunstormowych Hunting Unlimited i Duke Nukem: Manhattan Project. Jednak oprawa graficzna nieznacznie różni się od poziomu prezentowanego przez King of the Road (czyli Hard Truck 2 v. 2.0). Podobnie jak w tamtym, jeździć tu będziemy po różnych typach dróg - od sześciopasmowych autostrad z pasem zieleni pośrodku, po niemal leśne ścieżki. Te, wraz z przydrożnymi obiektami o największym znaczeniu w grze (jak ślimaki na przecięciu dróg, motele, stacje paliw, znaki drogowe itp.), reprezentują niezły poziom uszczegółowienia i wyrazistości tekstur. Inne jednak - w tym także, i niestety, samochody - są niestety bardzo proste. Zupełnie nieźle natomiast prezentują się płynne przejścia w cyklu dobowym oraz zmiany pogody.

18 Kół ze Stali?

UWAGA! Hard Truck: 18 Wheels of Steel, podobnie jak jego ideowy przodek - King of the Road - nie znajdzie zapewne wydawcy. Wszyscy chętni, by posmakować życia truckera skazani są na zakupy w sklepach wirtualnych bądź przy pomocy znajomych w krajach cywilizowanych.



I'm TIRed

Najbardziej niezwykłe w 18 Wheels of Steel jest jednak samo wrażenie jazdy TIR-em. W celu rozpędzenia się z całkowitego zatrzymania potrzeba dobrych kilkadziesiąt sekund wciskania pedału gazu w podłogę. Koła blokują się przy nadepnięciu pedału hamulców i należy hamować pulsacyjne. Nie można też zapomnieć o tym, że naczepa potwornie ścina zakręty, zatem niezbędne jest odpowiednie "nadrzucanie" ciągnikiem, by nie zarysować żadnego z jadących na sąsiednich pasach samochodów.

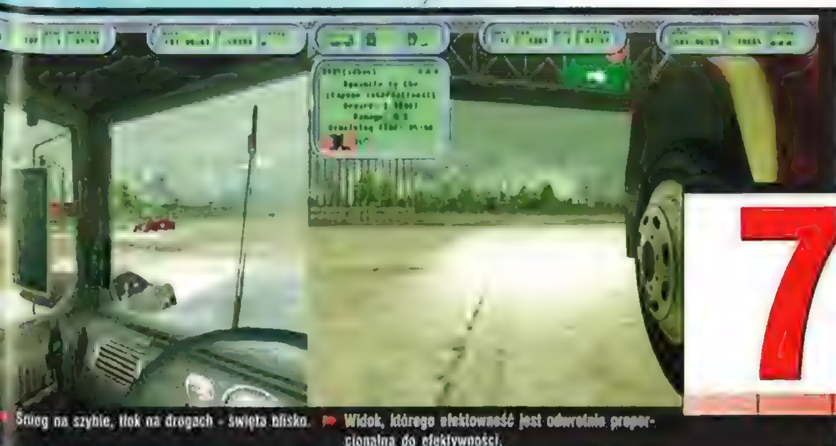
Wrażenie prawdziwej jazdy potęguje wiarygodnie przedstawiony ruch uliczny - mniejszy w nocy, nasilający się w dzień i w pobliżach miast. Zaś AI kierujące samochodami nie jest tu pozbawione odrobiny rozsądku: hamuje w sytuacjach, gdy nagle pojawia się złowrogi kształt rozpędzonej naczepy, zjeżdża na wolny pas po dźwięku klaksonu samochodu z tyłu, korzysta ze świateł mijania oraz kierunkowskazów itp. Naturalnie kierująca AI popełnia zarazem proste błędy w ocenie sytuacji, zatem niezbędne jest nieustanne monitorowanie lusterek wstecznych, a przed wjazdem na skrzyżowanie - spojrzenie w boczne szyby. Ogólnie jednak - jest nieźle.

Nie sposób wreszcie nie wspomnieć o innych atutach 18 Wheels of Steels. Jeden z najpoważniejszych to próba oddania jednego z najważniejszych czynników biznesu przewozowego - zmęczenia kierowców, którzy nieco zbyt wiele godzin spędzili za kółkiem bez odpoczynku. W tym przypadku, i po upływie określonego wyświetlanego u góry ekranu czasu, obraz co pewien czas ciemnieje, a z głośników dobiega odgłos ziewania. I choć zazwyczaj czas 'blackoutu' jest na tyle krótki, że można jechać dalej - to od czasu do czasu na zakręcie i w dużym ruchu może się stać przyczyną wypadku. Dlatego też zwykle pierwszą rzeczą po dostarczeniu ładunku jest kilkugodzinny sen w kabinie bądź poszukiwania motelu. Ciekawy wydaje się także pomysł wag przydrożnych, dzięki którym wyłącza się z ruchu samochody niebezpiecznie przeciążone.

18 kół chwały

Hard Truck: 18 Wheels of Steel nie jest grą bezbłędną. Przeciwnie, jest ich tu masa. Faktycznie, ciągnik pozbawiony naczepy zachowuje się jak "samochodzik na radio". Fatalnie rozwiązano kolizje, podczas których nasz ogromny, rozpędzony do 80 mil TIR zatrzymuje się w jednej chwili nawet po zderzeniu z motocyklem. Nie da się również zaprzeczyć, że obraz nieprzyzwoicie skacze w chwilach zwiększonego natężenia ruchu - a więc zwykle tam, gdzie powinno być płynnie, np. na skrzyżowaniach. Żadna z usterek nie jest jednak dyskwalifikująca, gdyż 18 Wheels of Steel stworzone zaledwie w 7 miesięcy, przy wyraźnie mizernym budżecie, jest wręcz niezwykle grywalne!

Miejmy nadzieję, że da to Wielkim Wydawcom do myślenia i już niebawem dane nam będzie poznać kolejny, tym razem potraktowany nieco poważniej produkt tego typu. Do tego czasu jednak mam zamiar sięgnąć po pierwszy wirtualny milion.



Śnieg na szybie, tłok na drogach - święta blisko.

Widok, którego efektowność jest odwrotnie proporcjonalna do efektywności.

INFO

7

Producent: SCS Software ■ **Dystrybutor:** ValuSoft ■ **Internet:** www.valusoft com/products/hrdtrck18whls html ■ **Wymagania:** 600 MHz, 128 MB RAM, karta wideo 12 MB ■ **Akcelerator:** tak

+ wyjątkowy symulator kierowcy ciężarówki (efekt zmęczenia, konieczność korzystania z lusterek itp.) ■ spory, spójny obszar gry ■ poważnie potraktowany wątek ekonomiczny

− fizyka zderzeń ■ żabie skoki ■ oprawa audiowizualna

18 kół, sporo bugów, jeszcze więcej grywalności!

GATUNEK: AKCJA/SAMOCHODOWA

Bandits: Phoenix

Czarny Iwan

Po Insane'ie i Interstate'76 nastąpiła długa cisza, którą dopiero teraz rozedrze ryk silników z gry wykutej w Grin, Inc. Połączenie dobrego wozu i uzbrojenia, którego nie powstydziłby się Rudy 102 - to wybuchowa mieszanka.

Akcja tytułu rozgrywa się w postnuklearnym świecie, który nieprzypadkowo przypomina wizję z "Mad Maxa". Zespół z Grin, Inc. wiernie oddał klimat rozkładu i degrengolady świata, gdzie życie przybrało wynaturzoną formę. Nie ma już cywilizacji i miast w znaczeniu, jakie znamy. Środowisko naturalne zniszczono i skażono. Brakuje wody, żywności. Nie ma szaletów miejskich i supermarketów. Zabrakło surowców naturalnych - nie istnieje już przemysł, a to oznacza również, że nie zjemy popcornu i nie wypijemy coca-coli. Egzystują już tylko zdegenerowane, bandyckie hordy. Ich jedynym zajęciem, oraz szansą na przetrwanie, jest przywłaszczanie sobie zasobów i nikłych zapasów innych takich band.

Tylko dla zuchwałych

Jedynym miejscem, gdzie cywilizacja przetrwała, choć w szczątkowej formie, jest Jerycho, miasto-państwo, które dzięki potężnym murom (hm, myślałem, że zawaliły się dawno temu, od dźwięku trąb?) oraz skutecznej obronie oparło się najazdowi gangów. Jerycho utrzymuje kontakt ze światem zewnętrznym przez handel i wymianę potrzebnych obu stronom towarów. Na jeden z takich właśnie transportów ostrzą zęby Fennec i Rewdalf, przywódcy gangu Wolfpack. Aby mu podołać, trzeba przejść 22 etapów w grze i rozwalić tony przeciwników. I właśnie o to chodzi w Bandits - grze, która choć oferuje sporo walki i wyścigów, mimo to zmusza również do rozgrywek taktycznych i główkowania.



Czar czterech kółek

Pierwsze, co zauważamy w Bandits, to doskonała oprawa graficzna menusów - ta przywodzi na myśl stylizowane, klimatyczne ramy Fallouta. Z poziomu menu wybieramy dostępny pojazd, instalujemy uzbrojenie, czytamy cele danej misji. Do wyboru trzy klasy pojazdów oraz kilkanaście rodzajów broni. Wszystkie wózki, jakimi po bezdrożach poszaleją nasi bohaterzy, to pojazdy wyglądem i możliwościami zbliżone do konstrukcji zwanych buggy (każdy, kto oglądał "Mad Maxa", wie, o co chodzi).

Początkowo dostępna jest tylko najmniejsza i najsłabsza konstrukcja - badger. Na pokładzie badgera można zainstalować dwa rodzaje broni ofensywnej i jeden defensywnej. I jest z nią pewien kłopot - bowiem słaba jednostka napędowa sprawia, że wozem tej klasy trudno wdrapać się na jakikolwiek wzgórek, o większym wzniesieniu nie mówiąc (a jest to kłopot, bo w trudno dostępnych dolinach leżą bonusy).

Kolejny typ wozu, jaki uzyskamy - ale po ukończeniu kilku misji - to cyclone. Średniej wielkości, mocniejsza i lepiej opancerzona konstrukcja niż w przypadku badgera, jest najbardziej uniwersalna. Siła ognia idzie tu w parze z szybkością i odpornością na ataki rakietowe wroga. Ostatni wózek, jakim pozwolono nam rozjeżdżać konkurencję - to ogre: potężniejsza i lepiej wyposażona od cyclone'a jednostka. Przede wszystkim można na niej instalować ciężką broń i gruby pancerz. Niestety traci przy tym na prędkości.

Gruba Berta i nie tylko

Na każdej z tych jednostek można teoretycznie zainstalować kilka rodzajów broni, mimo to wielkość i udźwig pojazdu determinuje nasz wybór. Uzbrojenie w Bandits to klasyczne pukawy, więc nie spodziewajcie się, że pojawią się tu kosmiczne lasery i tym podobny fantastyczny sprzęt strzelający zielonymi glutami, energią psi, tabletkami Viagra itd. Za to zaoferowano nam tu sprawdzone i pewne granatniki, wyrzutnie rakiet (coś jak katiusze), ciężkie karabiny maszynowe, spluwy w rodzaju shotguna, stawiacze min itp. Zarówno jej wygląd, jak i działanie broni to poezja. 1024 x 768, 32-bitowy kolorek oraz full detali pozwalają napawać się nieprawdopodobnymi widokami. Szczegółowość pojazdów (również uzbrojenia) sprawia, że wszystko w grze ogląda się jak film, co oczywiście znacznie podnosi grywalność. Niestety jakość kosztuje. Przy GeForce 2, 256 ramkach pamięci i procku Duron 800 okazuje się, że zarzucimy jeno minimalne ustawienia (a wówczas widoczki znacznie słabiej podrażniają nerw wzrokowy).

Podczas kolejnych misji znajdziemy się nie tylko na pustyni poprzecinanej kraterami dolin, ale również w zimnym, niegościnnym rejonie, gdzie wszystko skute jest lodem i pokryte grubą warstwą śniegu. Sporą niespodzianką jest Jerycho, ale to musicie zobaczyć sami - szkoda zdradzać wszystkie niespodzianki. Silnik Grin 3D, który zastosowano w Bandits (jest to rozwinięcie engine'u z Ballistics), ma olbrzymie możliwości - co widać i czuć.

9

INFO

Producent: Grim, Inc. **Dystrybutor:** Grim, Inc **Internet:** www.bandits-game.com/ **Wymagania:** 128 MB RAM, Win 98/2000/Me/Xp, PIII 500 MHz **Akcelerator:** tak

+ grywalność + wygląd + fizyka + muzyka + multi

- poziom easy może dla wielu okazać się za trudny - spore wymagania sprzętowe





Atak nie zawsze jest najlepszą obroną. Niekiedy lepiej się ewakuować z pola walki.



Wróble są bardzo duże tego roku.

Rising

Prosto do celu

Cele misji są różnorodne. Scenariusz zabiera nas na wielką wyprawą, podczas której staramy się bronić dwu skradzionych ciężarówek ze złotem i jednocześnie nie pozwolić urwać sobie głowy. Bywa też, że szukamy innej drogi dla transportu, rozwalamy most lub wykonujemy jeszcze inną akcję dywersyjną. Ciekawostką są również etapy "wyścigowe", w których należy pokonać wroga w szalonych wyścigach po muldach i pagórkach.

Co ciekawe, okazało się, że niektóre z etapów można ukończyć na kilka różnych sposobów. Ta dowolność w realizowaniu scenariusza to na pewno spora zaleta Bandits.

I jeszcze tylko

Na koniec trzeba by wspomnieć, że w Bandits: Phoenix Rising wprowadzono świetny tryb multiplayer. Dzięki dedykowanemu serwerowi GapeSpy zmierzymy się na ubitej ziemi z kilkoma dziesiątkami graczy. Do wyboru dwa tryby zabawy - deathmatch i team deathmatch. A zagramy przez LAN i Internet.

Bandits okazało się tytułem niemal bez wad - świetny wygląd, spora grywalność, ciekawe misje, dobra oprawa muzyczna i dźwiękowa, prosty i uniwersalny multi. Gdyby takich gier pojawiało się więcej, nie robilibyśmy nic tylko grali - może więc dobrze (dla czytelników CDA), że tak nie jest. Gra wciąga i wsysa lepiej niż odkurzacz Zeptera.


Widok przedstawiono w rzucie izometrycznym, ale można dowolnie manipulować kamerą.

GATUNEK: ARCADE

Pac-Man All-Stars

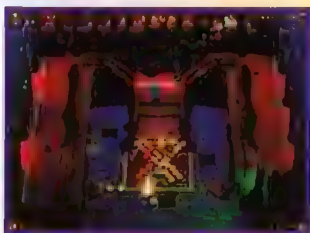
MrTuli a.k.a. Eld

Pac-Man to bodaj najlepiej znany bohater gier komputerowych. Być może sama gra nie ma aż tylu zwolenników co Tetris, ale żółtego kolesia, zjadającego kropeczki, zna chyba każdy, kto kiedykolwiek widział klawiaturę. Przez dwadzieścia lat, od kiedy ukazał się pierwszy Pac-Man, pojawiło się mnóstwo jego mutacji.

Od jakiegoś czasu autorzy Pac-Manów skoncentrowali się przede wszystkim na oprawie tej jakże banalnej gry, w efekcie czego do naszych rąk trafiają ładnie wyglądające, aczkolwiek nudne klony. Pac-Man All-Stars jest grą, w której choć trochę starano się urozmaicić klasyczną rozgrywkę. Po pierwsze, zmieniono zasady. Przede wszystkim nastawiono się na grę wieloosobową. Dwa tryby (Adventure, Head To Dead) przeznaczono do gry w sieci, a tylko tryb Story dla pojedynczego gracza.



Choć to ponure miejsce, kulki zbieramy także na cmentarzu.

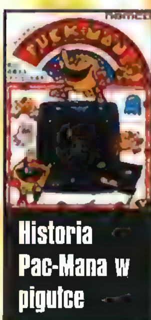


W zamku są nie tylko kolorowe dywany, ale też duchy.

Bohaterów jest czterech

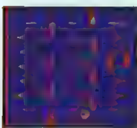
Zresztą tryb Story dość znacznie różni się od poprzednich. Do wyboru są aż cztery postacie, a mianowicie Pac-Man, Professor Pac, Pac Junior i Ms Pac-Man. Rzecz jasna, umiejętności pozostają te same, a jedyną różnicą, jaka dzieli te postacie, jest wygląd. Kolejna nowość dotyczy rozgrywki. Otóż, poza bohaterem po planszy biegają pozostali członkowie rodziny Pac-Mana i zadaniem gracza jest nie tylko nie dać się przeróżnym duszkom, ale też pokonać w sportowej walce pozostałych bohaterów. By tego dokonać, należy np. zdobyć jako pierwszy określoną liczbę punktów w określonym czasie etc. Kulki, które zbieramy, powstają w wyniku zjedzenia grzybów czy też kwiatków rosnących tu i ówdzie - co znaczy, że bez przerwy możemy zdobywać kolejne punkty. W sumie żadnej filozofii tu nie ma - wygrywa ten, kto jest szybszy i kto potrafi ustawić się odpowiednio blisko grzybków czy kwiatków. Tym razem duszki nie zabijają bohatera, tylko odbierają część zdobytych punktów. Życie traci się, gdy nie zdołamy przejść do następnej planszy, czyli nie zajmiemy któregoś z dwóch pierwszych miejsc.

Czy o czymś zapomniałem? Może tylko wspomnę jeszcze, że zanim dotrzemy do siedziby głównego przeciwnika (wielki duch Wendy - czy jakoś tak), przyjdzie nam pokonać cztery światy, z których każdy składa się z kilku plansz. Ostatnia w każdym świecie to bonus, na którym przyjdzie potykać się z "uduchowionym gangiem". Tu, dla odmiany nie ma innych bohaterów, kulki rozłożono od początku, a głównym wrogiem jest czas, odmierzany do końca wyzbierania kulek.



Historia Pac-Mana w pigułce

Wszystko zaczęło się w roku 1980, gdy pewien młody programista Namco imieniem Tohru Iwatani udał się do knajpki, by skonsumować pizzę. Podczas jedzenia olśniło go (satori?) - trudno w to uwierzyć, ale NAPRAWDĘ inspiracją do stworzenia Pac-Mana stało się spożywanie pizzy. W pierwszej kolejności gra ukazała się na automatach pod nazwą Arcade. Dopiero rok później grę pod tytułem Pac-Man wydano na Atari 2600. Wersja ta nie była zbyt udana - raziła grafiką i potwornie słabym dźwiękiem, jednak właśnie wtedy rozpoczęła się Pac-Mania. I trwa do dziś.

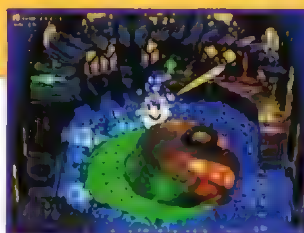




Mostku pilnuje duszek, będą kłopoty!

Jest kolorowo

Plansze są kolorowe, mamią oczy tysiącami kolorów, choć można im zarzucić niewielkie zróżnicowanie. Fakt jednak, że różnią się poszczególne światy - pierwszy z nich oferuje tereny leśne, drugi zimowe scenerie, trzeci tajemniczy ogród i wreszcie ostatni przerażający zamek Wendy'ego. O ile jednak jest tak ze światami, to plansze na obszarze danego z nich już nie bardzo. Muzyka i dźwięk bez rewelacji, choć w tego typu grze trudno wymagać nieprawdopodobnego udźwiękowienia.



Ten uśmiechnięty duch to główny przeciwnik - Wendy!



Lód sprawia, że Pac-Man się ślizga.

Pac-Man 4ever!

Coś mi się wydaje, że gra ta - podobnie jak Tetris pozostanie nieśmiertelnym produktem ery komputerowej. Latka lecą, mimo to czasem dla relaksu fajnie jest zagrać w "zjadanie" kulek. Tym bardziej że wypasiony sprzęt i wysoki współczynnik IQ nie jest tu wcale wymagany.

INFO

6+

Producent: Infogrames ■ **Dystrybutor:** Infogrames ■ **Internet:** www.infogrames.com ■ **Wymagania:** PII 266, 32 MB RAM, CDx8, WIN 98/Me/XP, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** zalecany

- cztery postacie do wyboru ■ niezgorsza grafika
- niektóre mapy są zbyt podobne

GATUNEK: PRZYGODOWA

Nancy Drew: Secret of Scarlet Hand

El General Magnifico

Myślałem też, że znam wszystkich literackich [illegible] epoki [illegible] naszego, europejsko-amerykańskiego kręgu [illegible] doznałem bolesnego rozczarowania. Nie w[illegible] czego o dzielnej amerykańskiej nastolatce, [illegible]

Nastoletnia detektyw Nancy Drew urodziła się w 1930 roku, ale rozmaite serie książek o przygodach energicznej N.D. ukazują się po dzień dzisiejszy. W sumie Nancy Drew "sprzedała się" w liczbie dobrze ponad 30 milionów egzemplarzy. Nic zatem dziwnego, że nie przepuścili jej również twórcy gier. Jednym z tytułów poświęconym przygodom Nancy - jest Nancy Drew: Secret of Scarlet Hand.



Grafika, i owszem, w starym stylu...

Gra to przygodówka w trybie FPP. Akcja się rozpoczyna w momencie, kiedy N.D. pojawia się jako wolontariuszka w waszyngtońskim Muzeum Beech Hill (pracę, jak każda przedsiębiorcza amerykańska nastolatka w społeczeństwie równych szans, załatwiła po znajomości). Muzeum aktualnie jest zamknięte i szykuje się do wystawy sztuki Majów. I zaczynają się schody - tajemniczy ktoś włamuje się do budynku i zostawia - jako ostrzeżenie - szkarłatny odcisk dłoni.

Nie ta epoka...

Zabawa jest taka sobie. Grę wykonano tak, że pięć lat temu byłaby może wzbudziła zainteresowanie, dziś jednak wydaje się przestarzała i trąci myszką (a szczerze mówiąc, to sam często trącałem myszkę kantem dłoni, by wyładować frustrację podczas grania). Przede wszystkim rażą skokowe przejścia z lokacji do lokacji. Grafika może i niebrzydka, ale statyczna jak grupa śpiewaków operowych (którzy rycząc głośno o tym, że trzeba im się spieszyć, przez pięć minut nie ruszą nawet nogą). W dodatku gracz nie jest nagradzany animacjami, kiedy Nancy zrobi coś trudnego - co najwyżej słyszymy jej głosik, który mówi o tym, żeśmy właśnie dokonali nie lada (dzieła) sztuki. Fantastic!

Gadu, gadu...

Na domiar wszystkiego gra jest mocno przegadana - Nancy (jak to kobieta) lubi poplotkować i nieustannie dzwoni do przyjaciółek, by zdać im relację z postępów śledztwa. Na ekranie pojawiają się kolejne teksty dialogów - Nancy gada i gada. (Deszcz pada i pada, a Nancy gada i gada.) Gracza trafia szlag, bo nie da się tego "przeklikać". Być może tak się to odbywało w Chicago pięć lat temu, ale już nie dziś...

Brding, bdriang...

Oprawa muzyczna jest...eee...miejmy litość... taka sobie. Początkowo nie zauważamy jej, jednak potem zaczyna doskwierać - bez przerwy powtarza się kilkutaktowy motyw, co drażni i irytuje, a ...dłoń sama chwyta za nóż.



...ale nie zawsze, co stare, jest dobre. Szczególnie w grach.

Rozkosze łamania głowy...

I na koniec słów kilka o zagadkach. Są dość trudne... powiedziałbym, że nawet (za) bardzo trudne. Majowie mieli niezwykle dokładny, choć skomplikowany kalendarz, a ich system liczbowy też nie jest łatwy do opanowania, zaś zapis liczbowy dowolnej daty może się przyśnić w koszmarnym śnie - rzeźby tych demonów (cyfrowe glify) są dostatecznie paskudne, by własnym widokiem uwolnić od cierpień ofiarę tygodniowego zaparcia. A rozwiązanie tych trudnych zagadek i łamigłówek nie jest nagradzane efektownymi animacjami, jak się to dzieje w przypadku wielu innych tytułów. W sumie... gra trudna oraz niewdzięczna.

Pierdu, pierdu...

Dla porządku dodać należy, że grę można zapisać w dowolnym momencie (choć liczba zapisów jest ograniczona). Poruszanie się między większymi lokacjami odbywa się metrem, co oglądaliśmy już w kilku innych grach. Dla nas, Polaków, którzy poza Albańczykami są jedyną nacją w Europie ze stolicą bez (prawdziwego!) metra, może to być dodatkowa atrakcja - choć nie musi.

Jej atutem są wartości edukacyjne - podczas zabawy możemy się sporo dowiedzieć o kulturze Majów - ale niestety przyjemność ta jest dostępna tylko tym, co dobrze znają angielski. Poza tym podczas rozgrywki można zdobyć sporo nikomu już niepotrzebnej wiedzy (na przykład zapoznać się z alfabetem Morse'a. Tylko po co?)

INFO

3

Producent: HER Interactive ■ **Dystrybutor:** HER Interactive ■ **Internet:** www.herinteractive.com ■ **Wymagania:** Pentium II 350, 128 MB RAM, 70 MB wolnej przestrzeni na HD ■ **Akcelerator:** konieczny



■ zagadki zmuszają do myślenia ■ spora dawka encyklopedycznej wiedzy o Majach



■ statyczne animacje ■ niewiele animacji ■ mało dynamiczna akcja ■ stopień trudności zagadek ■ gra rodem z innej epoki

Gra trudna i niewdzięczna!



GATUNEK: EKONOMICZNA/SIM

HOTEL GIANT

Night Mare

"Ech, raz się w takim ulokować" - myślę nierzadko, gdy przechodzę obok wielkich i ekskluzywnych "pięciogwiazdkowców". Hoteli, przeznaczonych dla osób z pensjami, które w rankingach płac zaczynają się od liczb pięciocyfrowych. Niech żyją mimo to komputery i producenci gier! Dzięki nim moje marzenie może się ziścić!

Oczywiście jednak nie tak do końca. O ile miałbym ochotę spędzić niezapomnianą noc w luksusowym pokoju hotelowym, to dzięki programistom z JoWooD przez noc patrzyłem na ekskluzywny hotel - na ekranie monitora. Właściwie to tylko do pewnego momentu, ponieważ resztę cennego czasu spędziłem na naturalnej czynności - wypoczynkowi podczas snu. Czemu? Otóż tytuł ten, tak jak najwygodniejsze łóżko, usypia w tempie natychmiastowym.

"Jeśliby grom, tak jak hotelom, przyznawać gwiazdki, ta zyskałaby co najwyżej miano schludnego i czystego schroniska. Hotel Giant jest grą schematyczną i - niestety - nudną.

Jeśliby grom, tak jak hotelom, przyznawać gwiazdki - Hotel Giant zyskałby co najwyżej miano schludnego oraz czystego schroniska, no, może dostałby najniższe z wyróżnień. Oczywiście należy przy tym pamiętać, że już w hotelu jednogwiazdkowym utrzymywany jest przyzwoity poziom (przynajmniej w Polsce, dość rygorystycznej pod tym względem - ponoć w takich Włoszech dużo prościej o to. Cóż, co kraj - to obyczaj). A zatem nie jest to ocena negatywna. Smutnym faktem jednak pozostaje to, że programiści spod szyldu JoWooD tym razem się nie postarali i stworzyli grę... nazwyczajniej nudną.

Dla fotografów w Sieci

W HG jest też ciekawa opcja, która umożliwia wykonanie zdjęcia własnemu hotelowi - i już z poziomu gry tworzenie zeń specjalnej strony internetowej. Naturalnie jeśli znajdą się chętni, by je oglądać.

Smętne intro

To nakręcono standardowo - na początku migawki z otwarcia hotelu, radosne rodziny spędzające w pokojach chwile, huraoptymistyczne komentarze w gazetach. Sielanka nie trwa oczywiście długo - już po chwili pojawiają się problemy (w dodatku dość... niesmaczne, jak na przykład mięso z psa w hotelowej restauracji), a tłusty właściciel z

The Sims plus Theme Hospital minus grywalność!

cygarem nie jest w stanie nawet siłą zatrzymać obrażonych klientów. I tak czyjaś kariera legła w gruzach.

Aby tego uniknąć, gracz, wcielający się w postać kierownika hotelu, musi się wykazać nie tylko zdolnościami menedżerskimi, ale również znajomością branży hotelarskiej, umiejętnością planowania i czasem też dobrym smakiem. Zanim jednak staniemy się właścicielami sieci pokroju Mercury'ego, czeka nas długa i nierzadko żmudna droga. Rozgrywka zaczyna się stereotypowo - opcją treningu. Pierwszy z nich jest iście banalny - nabywamy umiejętność poruszania się po hotelu i poznajemy dość zawiły i niekoniecznie intuicyjny interfejs.





Później treningi są zdecydowanie trudniejsze, ja jednak podarowałem to sobie i nie przechodziłem ich - o wiele przyjemniej jest wskoczyć od razu na głęboką wodę. Od gracza zależy, czy będzie to scenariusz pojedynczy (random game) czy też kampania.

Prosta kampania

Ta jest niejako kontynuacją treningu - do poszczególnych misji wprowadzono zwykle niewielkie modyfikacje i usprawnienia w działaniu już wybudowanych oraz wyposażonych hoteli. Zadanie nasze ogranicza się zatem tylko do rozbudowy niektórych pomieszczeń, np. by zapewnić sobie klientelę ze świata biznesu, należy wybudować kilka luksusowych apartamentów i salę konferencyjną. W każdej misji jest również lista zadań, które muszą zostać wypełnione, by tę pomyślnie zakończyć. Często jest to odpowiednia "przepustowość" hotelu i profity na stałym poziomie, ale zdarza się, że elementem koniecznym jest w tym przypadku odpowiedni wskaźnik procentowy zadowolenia u klientów.

Scenariusze

W tym przypadku właśnie zaczyna się prawdziwa zabawa. Na początku należy wybrać miejsce na globie (20 miast), gdzie hotel będzie się mieścił. Powiedzmy, Paryż. Później należy pomyśleć o odpowiedniej lokalizacji. Co my tu mamy - obok wieży Eiffla - już zajęta... o, jest, obok katedry Notre Dame, dobre i to. Potem należy jeszcze wybrać typ hotelu (poza wyglądem różnią się liczbą pięter) i wreszcie zacząć zabawę.

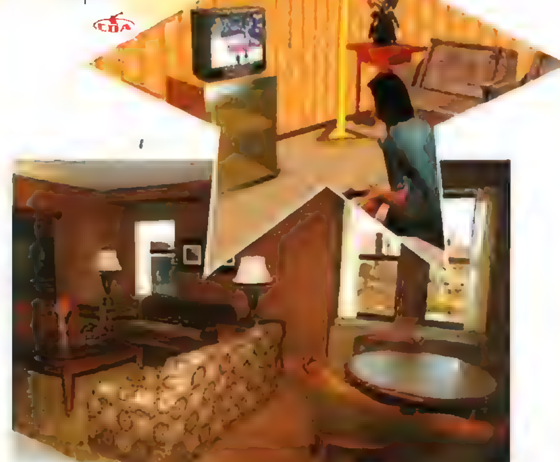
Gracz otrzymuje budynek w stanie surowym - są w nim tylko windy. Reszta zależy już tylko od inwencji. Najważniejszym miejscem hotelu jest recepcja - bez niej nie sposób cokolwiek zrobić. Po jej odpowiednim ustawieniu i dokonaniu kilku kosmetycznych zmian tapety na ścianie czy wykładziny podłogowej (pliki graficzne można modyfikować poza grą - na własne rękę i odpowiedzialność) można się wziąć do meritum - projektowania pokojów gościnnych. Również w tym przypadku gracz liczy tylko na siebie. Apartamenty mogą mieć przeróżną wielkość i wyposażenie - od najprostszych, z jednym łóżkiem i łazienką, aż po ogromne apartamenty z telewizorami plazmowymi na ścianach. Poza tym należy jeszcze mieć na uwadze restaurację, bar, salon gier czy rekreacyjny - po czym wreszcie udać się na zasłużoną fetę z okazji uroczystego otwarcia.

Klient - nasz pan?

W każdej chwili możemy któregoś "przywołać do tablicy" i sprawdzić, czy coś mu się podoba, czy nie, ewentualnie co jeszcze chciałby w hotelu zmienić; z tablicy dowiemy się nawet, jaki jest jego rozkład zajęć dziennych. Wszelkie niedogodności (np. notoryczny brak światła) należy czym prędzej likwidować, wszak klient zawsze pozostaje panem. Jeśli np. zaniedbamy restaurację i umieścimy tam zbyt małą liczbę krzeseł, hotel opustoszeje w krótkim czasie, zaś nadszarpnięte zaufanie nie łatwo odzyskać. Trzeba wielu godzin treningu, by opanować grę do stopnia, jaki pozwala zapobiegać wszelkim pomyłkom czy błędom. Pojawia się tu jednak pytanie, ilu graczy dotrwa do tej chwili.

Zagrać?

Hotel Giant teoretycznie łączy zalety The Sims i gier z cyklu Theme (że o Sim-Tower nie wspomnę) - jest mimo to porażką. Programistom z JoWooD (odpowiedzialnym przecież za naprawdę dobry cykl Industry Giant) umknęła grywalność. Hotel Giant to tytuł schematyczny i - niestety - nudny. Podczas gry czułem się tak, jakbym żuł kawałek papieru - niby źle mi z tym nie było, ale znam lepsze metody na zabicie czasu. Gdybym musiał, to tak "na siłę" mógłbym grę polecić zdeklarowanym fanom Simsów lub osobom lubującym się w projektowaniu wnętrz. Reszta niech sobie odpuści.



Subiektywny przegląd inspiracji Hotel Giant

Podczas gry nie opuszczało mnie wrażenie deja vu - wszystkie elementy już gdzieś widziałem. Najczęściej przypominały mi się dwie pozycje:

The Sims
Jak dla mnie, gra - pomyłka. Prymityw, bazujący na popularności programów z cyklu reality show a la Big Brother. W Simsach również "podglądaliśmy" życie przeciętnych ludzi, dodatkowo jednak nieco w nie ingerując. Do gry zraziły mnie wielkie uproszczenia (wręcz zakrawające na parodię relacji międzyludzkich. Z napotkaną osobą można było wykonać tylko kilka akcji, w tym... zatańczyć) i nuda, ta ogarniała mnie już po kilku minutach. W osądzie tym jestem jednak całkowicie odosobniony, o czym najlepiej świadczy liczba sprzedanych kopii The Sims i cyklicznie pojawiające się dodatki doń. [Ja też nie rozumiem, co ludzie widzą w The Sims - Smuggler.]

Theme Hospital
Niektórzy mogą się dziwić, dlaczego nie piszę o Theme Parku; ja jednak w Hotel Giant zauważałem dużo więcej elementów z tamtej komicznej gry o środowisku lekarskim. W przeciwieństwie do The Sims, nad Theme Hospital spędziłem kilka niezwykle satysfakcjonujących nocy i bawiłem się wciąż tak samo dobrze. Mimo luźnego podejścia do tematu (pacjenci chorzy na Niewidzialność, czy też Zespół Króla), Theme Hospital to tytuł logiczny i złożony. Trudno mi zrozumieć, dlaczego panowie z JoWooD nie skopiowali z TH kilku doskonale sprawdzających się pomysłów, mimo że pole do popisu mieli znacznie większe. Gdybym teraz otrzymał do recenzji Theme Hospital, nawet z jej archaiczną grafiką - wyszłaby z testów z tarczą, wypadając znacznie lepiej niż Hotel Giant.

Sim Tower
czyli budowanie i wyposażanie wieżowca(ów). Klasyka gatunku i do dziś niedościgniona, mimo że oprawa audio-wideo budzi dziś uczucie grozy.

Kącik młodego technika

Grafika Hotel Giant do złudzenia przypomina tę znaną z Simsów, ma jednak nad nią pewną przewagę - gracz obserwuje pomieszczenia z każdej strony, nie wyłączając widoku pierwszoosobowego. Niestety jest to raczej jedyny plus silnika gry. Nie wiedzieć czemu, Hotel Giant często się dławił, gdy skończyła mu się (mama zresztą) muzyczka i musiał przeskoczyć do następnej. Nierzadko również zdarzały się przekłamania graficzne - to, że jakiś przedmiot został w pomieszczeniu ustawiony, dało się poznać tylko po tym, że rzucał cień - ten zaś był niewidoczny. Również interfejs pozostawia bardzo wiele do życzenia. Nawet najprostsza czynność ustawiania przedmiotów w odpowiednich miejscach niekiedy nastręczała trudności...

INFO

4

Producent: JoWooD **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** www.hotel-giant.com/ **Wymagania:** PII 350, 128 MB RAM, Win98/ME/2K/XP, karta 3D **Akcelerator:** przydatny

Plusy:
- oryginalny temat

Minusy:
- patrz: ramka, a poza tym nuda
- nic odkrywczego
- sterylność
- interfejs

The Sims plus Theme Hospital minus grywalność!



Snajper wpakował kilka kul w nogę ostatniego oprycha. Bandzior wyprostował się jak struna, rozpostarł ramiona i padł martwy. Wzbudziło to umiarkowane zdziwienie u naszego bohatera, ponieważ był pewien, że nie mierzył w czoło. Rozważania na ten temat przerwał świst kul z ingramów, trzymanych krzepkimi łapami przez domowników posiadłości rosyjskich mafiosów. Fakt, że umierając mamrotali coś po niemiecku, był nieco denerwujący. Jeden z nich na skórzanej kurtce miał wypisane sprayem 'I loewe Lenin". Zresztą od portretów Lenina oraz flag z sierpem i młotem aż się roiło.

Shadow Knight

GATUNEK: **SHOOTER FPP**

Znalazłszy burmistrza, Snajper dowiedział się, że powinien udać się na poszukiwanie Don Vasyla. Niestety okazało się, że Don Vasyl jest już pieśnią przeszłości. Na szczęście podczas poszukiwań Snajper napotkał dziewczynę, ta zaś skontaktowała go z mafią włoską. Jej szef, Don Mario, wysłał bohatera na misję przeciwko mafii chińskiej... Przytłoczony ciężarem zabójca postanowił, że skorzysta z toalety, gdzie na ścianie ktoś (po polsku) nabazgrał starą prawdę ludową (przepraszam za cytat): "Kibel to nie raj - nie wal konia, tylko sraj".

Jakie fajne sprajty!

Ludlum - wysiadka?

Myślicie, że to fragment powieści sensacyjnej, którą z wypiekami na policzkach napisał w wygódce jakiś gimnazjalista? Jeżeli tak - jesteście w błędzie. To fragment fabuły gry Sniper: Path of Vengeance.

Rat Sniper

Gdzieś tak na początku tego roku grupa ludzi z Mirage'a w bólach tworzyła coś, co finalnie miało przybrać nazwę Rat Hunt. Dla przypomnienia - oto, ktoś wpadł na pomysł, by zaimplementować elementy rozwoju postaci rodem z RPG, mimo że do gry FPP (zapowiadano też możliwość przełączenia na tryb TPP). Zaletom właściwie nie było końca - miała być nieliniowa i pokręcona jak nasza rzeczywistość fabuła, miniquesty, rozmowni jak niektórzy z naszych dyplomatów NPC, ogromny świat do zwiedzania, spora swoboda działania, możliwość przejścia właściwie całej gry bez jednego wystrzału (co miało stanowić nie lada wyzwanie intelektualne). Za prawdziwą gratkę należałoby też uznać opcje rozbudowywania postaci naszego bohatera, który miał się charakteryzować imponującym wachlarzem cech. Za doznania wizualne miała odpowiadać jedna z późniejszych (wskazywały na to wymagania sprzętowe) wersji zachodniego engine'u LithTech. Dowiedziawszy się o tych rewelacjach, Thief, John Mullins i Hitman dostali zbiorowego rozstroju żołądka i zaczęli nerwowo ogryzać paznokcie.

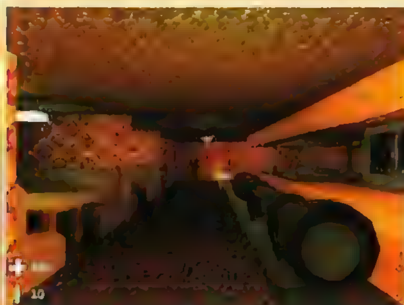


Mimo to mijały miesiące, a o grze ni widu, ni słychu, ni czuja, ni duchu. Tymczasem w moje ręce wpadł wspomniany wyżej Sniper. I nagle, widząc znajme artworki itd. - ogarnęło mnie straszliwe podejrzenie graniczące z pewnością, że Rat Hunt i Sniper to jedno i to samo...

Misterna intryga?

Jako że wspomniałem już o fabule, powróćmy jeszcze do niej na chwilę (dobrego nigdy za wiele). Wprowadzenia tu nie ma. Nie ma - i już. Koniec, toczka, 'że end'. Lądujemy w jakimś obskurnym miasteczku, gdzie nasz bohater powinien wykonać kolejne zadanie. Podczas powrotu do domu zaczynają się nam naprzykrzać policjanci. Okazuje się, że ktoś nas wrobił. Po ucieczce z więzienia rozpoczynamy zatem poszukiwania owego "ktosia".





Rzekłbyś, fabuła jak każda inna. Tylko konia z rzędem temu, kto odpowie na pytanie: czy wiecie, dlaczego w miasteczku, gdzie znajduje się posiadłość burmistrza, co druga brama zbudowana jest ze stali o grubości "cirka ebaut" pół metra i zdobi ją znak ostrzegający przed promieniowaniem radioaktywnym? Nie wiecie? Szczerze mówiąc, ja też nie (ciekawe, czy wiedzą to twórcy gry?).

Kolejną zastanawiającą rzeczą jest to, że w slumsach gliniarze spacerują spokojnie wśród oprychów, którzy strzelają do ciebie. Choć trzeba oddać im honor - gdy cię zobaczą,

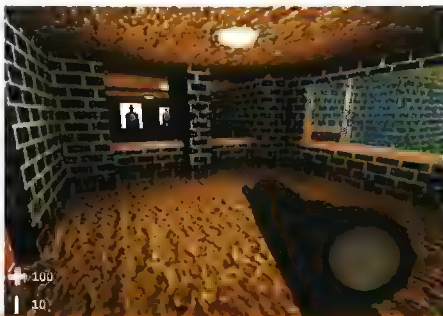
I znowu Polacy spłodzili potworka :(

szybko przyłączają się do kanonady, której celem jest... twoja skromna osoba. Szczególnie szeroki uśmiech wywołali u mnie faceci, którzy po jasno oświetlonych pomieszczeniach biegają z shotgunami wyposażonymi w latarki.

Wykorzystywanie symboliki radzieckiej też uważam za żałosne. Ale najwyraźniej co poniektórzy uważają, że wykopywanie trupów to rzecz atrakcyjna. Z dziennikarskiego obowiązku wypada wspomnieć, że NPC pod względem inteligencji prowadzonych przez nich rozmów prześcignęłaby ameba.

Powalająca grafika?

Jednak w tego typu produkcjach fabuła niekoniecznie musi odgrywać większe znaczenie. Stąd, przyjrzyjmy się grafice, czyli temu, co tygrysy cenią sobie bardzo wysoko. Jak donosi Xicat w materiałach prasowych, Snajper jest pierwszym tytułem stworzonym za pomocą "nowego, oszałamiającego engine'u Lithtech, którego znakomite efekty wizualne..." (to cytat). A jak to wygląda w praktyce? Ogólnie rzecz biorąc, ma się wrażenie, że w kwestii grafiki autorzy zatrzymali się w czasach SoF... Aczkolwiek nie jestem do końca pewien, czy nie krzywdzę ostatniego tytułu, ponieważ tam wszystko było żywsze (przynajmniej, dopóki się do tego nie dorwaliśmy, bo potem już leżało płaskim, bardzo martwym bykiem). Zresztą SoF bije na głowę Snipera pod jednym względem - modeli postaci.



sprzęcie. Tyle że nie śmiga. Podczas katorgi, jaką było obcowanie z programem, nie raz i nie dwa zdarzyło mi się czytać komunikat Jedynie Słusznego Systemu na temat braku wystarczającej ilości pamięci wirtualnej. Ponadto gra chodzi o połowę wolniej niż UT 2003 w analogicznej rozdzielczości! To się nazywa poczucie humoru, nie?

Zagadki

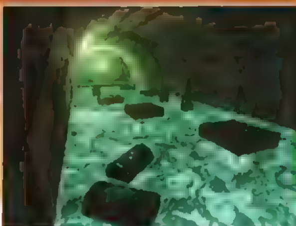
Po rozpoczęciu rozgrywki do rozdysponowania mamy 31 punktów. Punkty te wykorzystujemy do rozwinięcia umiejętności w posługiwaniu się bronią danego typu (których to typów jest kilka). Podczas gry za każdego ubitego przeciwnika otrzymujemy punkty doświadczenia. Co pewien czas dostajemy za nie jeden punkt, by przeznaczyć go na umiejętności. Postawię "żumę do gucia" temu, kto mi wytłumaczy, w jaki sposób te umiejętności przekładają się na praktyczne strzelanie podczas rozgrywki.

Ciekawostka - w statystykach postaci jest rubryka Enemies killed. I niezmiennie wartość w niej wynosi... zero. Nasz bohater ma także wskaźniki, takie jak zdrowie, wytrzymałość, zręczność, siła, alkohol, power up oraz pain killer. Rola części z nich do dziś pozostaje dla mnie zagadką. Jak również tajemnicą pozostaje to, czemu służy w grze picie alkoholu i związane z tym chwianie się ekranu.

By nam się tak chciało, jak nam się nie chce...

Jako człek bystry i dociekliwy - domyślam się, że było tak. Ktoś chciał coś zrobić i nawet trochę zrobił, ale potem dał sobie spokój. Potem ktoś inny stwierdził, że zrobi z tego coś zupełnie innego i też trochę podłubał, następnie rzecz porzucił. I jeszcze tak kilka razy. Mogę to zrozumieć - ostatecznie parafrazując Jerzego Stuhra: dłubać każdy może. Mimo to wypuszczenie tego Frankenstaina na rynek z myślą o zarobku to już częstokroć powtarzane przegięcie

Czesi robią Mafię, a my anonimowego gniota. Czyż to nie piękne? I jak się potem dziwić, że po świecie uparcie krążą 'polish jokes'?



LithTech? Bez żartów!

"gały". W ramach czarnego humoru - opisywana tu wersja programu to "spatchyfikowana" wersja 1.25. Ciekawe jak wyglądała 1.00? Biorąc to wszystko pod uwagę, nie dziwię się, że autorzy nie zamieścili w grze opcji Credits. Czesi robią Mafię, a my anonimowego gniota. Czyż to nie piękne?

Z materiałów prasowych: Xicat przewiduje, że Sniper: Path of Vengeance wyznaczy nowe standardy w dziedzinie gier FPP ...i jak się potem dziwić, że po świecie uparcie krążą 'polish jokes'?



Sprajty powracają!

A w Sniperze modele są jak święte krowy - nie można ich uszkodzić. W momencie kiedy strzelamy do przeciwnika, w miejscu gdzie powinna uderzyć kula, rozkwita dwuwymiarowa czerwona plama (coś jak stare dobre sprite'y z Dooma). Kiedy powalimy oprycha na ziemię, na próżno szukać "uszkodzonego" miejsca, jakie było przyczyną zejścia. Dla pastwiących się nad pokonanymi też mam złe wieści - ćwiartowania nie będzie. Z innych ciekawostek - chromowana lufa shotguna wygląda tak samo w pomieszczeniach jasnych, jak zaciemnionych. Niebo wygląda tak, jakby wykonano je za pomocą opcji 'fill' z Paintbrusha. W kwestii dźwiękowej - dla autorów kula trafiająca w beton, metal bądź drewno wydaje identyczny dźwięk. Ruch łopat śmigłowca, jaki widzimy podczas ucieczki z więzienia, wzbudza wybuch śmiechu. Proponowałbym również, by przyjrzeć się dokładnie guzikowi zmiany ekranu w menu ustawień klawiatury. O takich drobiazgach jak skromny wachlarz zachowań przeciwników nie chce mi się nawet pisać.

Szybciej niż światło?

Wydawać by się mogło, że taki stan rzeczy choć w minimalnym stopniu zrekompensuje fakt, że gra śmiga z prędkością światła prawie na każdym



Zezem

3

Producent: Mirage ■ **Dystrybutor:** Xicat ■ **Internet:** www mirage com pl ■ **Wymagania:** PIII 850 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/XP ■ **Akcelerator:** no jasne!



■ muzyka ■ prawidlowo oddana szybkosztrzelność ingrama ■ nie ma problemów z odinstalowaniem



■ cala reszta

INFO

I znowu Polacy spłodzili potworka :(

GATUNEK: AKCJA

Farscape: The Game

■ gem

Nie raz i nie dwa ubolewaliśmy nad marnym poziomem gier tworzonych na bazie znanych i czasem nawet niezłych seriali telewizyjnych. Przykłady można by mnożyć, jednak już tylko wspomnienie Dukes of Hazzard czy V.I.P. sprawia, że ma się ochotę walić głową w ścianę. Nawet przygotowane Knight Rider czy Starsky & Hutch zdają się pochodzić z ubiegłego wieku. Nie ma - widać - mocnych: gry opierające się o seriale muszą być słabe.

Tezę tę potwierdza Farscape: The Game - produkt Simon & Schuster, tworzony na bazie fabuły, bohaterów i rekwizytów ponoć znakomitego, lecz chyba nieznanego bliżej nikomu, kto dysponuje standardowym zestawem osiedlowej telewizji kablowej, serialu s.f. Ten dostępny do niedawna na drugim kanale BBC bądź amerykańskim SciFi Channel opowiada historię amerykańskiego astronauty, Johna Crichtona, który miał nieszczęście przypadkowo przenieść się w drugi kraniec galaktyki - wprost na pokład żyjącego (!) statku więziennego. Serial rozpoczyna się, gdy Crichton ucieka zeń, zdobywając przy tym nie-ludzkich przyjaciół i czyniąc sobie potężnych wrogów. Serialowe losy Crichtona & S-ki zamknęły się ostatecznie w czterech sezonach; gra opiera się na pierwszym.

Ludzie w głupich maskach

Farscape: The Game rozpoczyna się chaotycznym, a przy tym nieciekawym interkiem. To jest przy okazji zupełnie niezrozumiałe dla każdego, kto wcześniej nie zetknął się z serialem. Ja, by daleko nie szukać, zrozumiałem z tego tyle tylko, że ktoś kogoś zestrzelił nad bliżej nieokreśloną planetą. Rozwój fabuły, również wymaga piątej klasy wtajemniczenia w niuanse serialu. Dialogi bohaterów zawierają odniesienia do jakiś tajemniczych osób trzecich i przez to pozostają zupełnie niezrozumiałe oraz nieinteresujące dla postronnego gracza. A szkoda, bo właśnie dialogi, a ściślej - oryginalni aktorzy serialu użyczający głosu bohaterom gry, to jedyna rzecz w Farscape'ie na poziomie. Cała reszta - poczynając od treści, a kończąc na oprawie - jest żenująca.

Farscape: The Game określany jest jako 3D team based action game z elementami RPG, jednak w rzeczywistości rozgrywka sprowadza się do chodzenia oraz strzelania i jest czymś w rodzaju solidnie uproszczonego Diablo. Różnica tkwi w wykorzystaniu trójwymiarowego engine'u i fakcie, że team stanowić mogą trzy osoby spośród całej szóstki postaci kluczowych serialu. Każda z nich dysponuje określonymi zdolnościami - w przypadku np. Chiany (Pip) jest to skradanie się, Rygla - negocjacje. Między bajki można jednak włożyć zapewnienia twórców o konieczności wykorzystania ich czy o taktycznym myśleniu. Całość sprowadza się bowiem do tego, by zapewnić sobie wystarczająco dużo amunicji i nie zanudzić się na śmierć podczas metodycznego "rezania" hord ultragłupich przeciwników, zbierania śmieci po nich i wymieniania ich na amunicję etc., et ad infinitum.

Głupi ludzie w maskach

Głupota nie jest zresztą exclusive'em przypisanym przeciwnikowi i cechuje także naszych podopiecznych. Ci są bowiem samodzielni - w danej chwili kierujemy tylko jedną postacią. Przy czym samodzielność ta przejawia się tak, że choć nie są w stanie bronić się, nadzwyczaj chętnie ścigają wrogów, ginąc przy tym marnie - co równa się game over. Zdaje się też, że głupota cechująca postępowanie bohaterów użyczyła się testerom tytułu, gdyż jedyny element RPG, jaki można tu znaleźć, a więc to, że od czasu do czasu klikamy kogoś, kto nie jest wrogiem - uproszczono do maksimum. Aby nie pogubić się w "miriadach" opcji na mapce, w prawym górnym narożniku ekranu wyświetlany jest punkt, do którego należy się skierować, by pchnąć fabułę do przodu...

Oprawa audio-wizualna Farscape: The Game koreluje z tragicznie niskim poziomem całości. Plansze są liniowe i proste, a niezły wygląd zawdzięczają jedynie dobrej jakości tekstur i kolorowym światłom. Modele postaci oraz ich animacje - dla odmiany, są żałosne - już bez żadnych "ale". W jakiś przedziwny sposób irytująca jest także... muzyka. Groźba odtworzenia jej na full mocy głośników służy obecnie jako najmocniejszy argument w redakcyjnych sporach. Zupełnie nietrafiony jest wreszcie interfejs, który służyć może jako przykład, jak takowego projektować nie należy.





Marność nad marnościami

Wszystkie powyższe sprawiają, że nie dotrwałem do finału ostatniej, 26 misji - zasnąłem z głową na klawiaturze, śniąc o The Phantom Menace, które w porównaniu z Farscape: The Game było rewelacyjne. Nie robię sobie też wyrzutów z tego powodu. Z prostego prawdopodobieństwa wynika bowiem, że outro obejrzy 0,00003 populacji graczy, ściślej: jego twórcy i nieszczęśnicy zaprzęgnięci do testów. Co w tym jednak najgorsze - Farscape: The Game nie jest produktem z dolnej półki - w dniu premiery kosztował 40 dolarów, a więc więcej niż np. Dungeon Siege!

Mam nadzieję, że serial jest dużo lepszy od gry. Bo jeśli nie, a mimo wszystko właśnie ten uznano za najlepszy z wyświetlanych na SciFi Channel - to naprawdę nie chcę wiedzieć, jakie były pozostałe.

INFO

2

Producent: Red Lemon Studios ■ **Dystrybutor:** Simon & Schuster Interactive ■ **Internet:** www.farscapegame.com ■ **Wymagania:** 300 MHz, 128 MB RAM, wideo 16 MB ■ **Akcelerator:** potrzebny



■ oryginalne głosy bohaterów



■ uproszczone Diablo ■ nuda ■ bardzo słaba oprawa audio-wizualna ■ nuda... wspominałem o tym?

GATUNEK: ARCADE/ADVENTURE

AURYN Quest

Cormac

W październikowym numerze CDA można było przeczytać artykuł Wajusia o adaptacjach znanych książek w grach. Wykorzystywanie dzieł literackich jako stelaża dla gry uważam za pomysł jak najbardziej chwalebny. Szkoda tylko, że twórcom od czasu do czasu zdarza się roztrwonić olbrzymi potencjał pierwowzoru. Nie rozumiem czerpania z książek takich jak "Niekończąca się opowieść" Michaela Ende do tworzenia, delikatnie ujmując, przeciętniaków.

Neverending stooorYYYY...

"Niekończąca się opowieść" (1979) jest najbardziej znanym utworem Michaela Ende (1929-95), napisanym z rozmachem i nomen omen fantazją odziedziczoną zapewne po ojcu - malarzu surrealistycznym. Opowiada ona o Bastianie, zagubionym chłopcu, którego jedyna pasja i radość to książki. Pewnego dnia w jego ręce wpada lektura i przenosi go w cudowny świat Fantazji, którego nieoczekiwanie staje się zbawcą. Naprawdę warto oderwać się od komputera, by wraz z Bastianem zwiedzić Fantazję i poznać żyjące tam przedziwne stworzenia! Tak w wersji książkowej, jak i filmowej.



11/2002

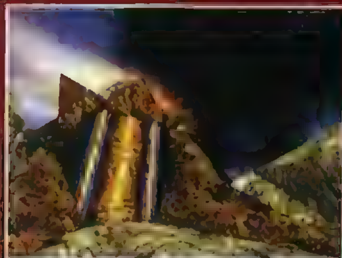
Po uruchomieniu gry przenosimy się do Fantazji - wymiaru magii i cudów, stojącej przed obliczem całkowitego zniszczenia. Ocalić ją można jedynie, odzyskując skradziony klejnot Auryn - i w ten sposób zatrzymując Pustkę zalewającą kolejne krainy Fantazji. Aby tego dokonać, trzeba będzie przemierzyć sześć światów i zebrać w każdym z nich dziesięć kul energetycznych.

Gdzie ta fantazja, ja się pytam?!...

Auryn Quest jest podobno przygodówką. Już się tłumaczę z tego kuriozalnego stwierdzenia - tak grę widzą jej autorzy. Ja nazwałbym ją prędzej zręcznościówką lub labiryntówką, bo elementów właściwych grom przygodowym jest tu tyle, co nic. Gracz bardzo szybko i rozczarowaniem zauważa, że w sumie zabawa sprowadza się do łażenia i szukania wspomnianych kul energetycznych po umiarkowanie rozległych etapach. By było śmieszniej, Auryn Quest ubarwiają niekiedy frustrujące, a napotykane na każdym kroku elementy zręcznościowe rodem z Raymana.



Podczas zabawy myślenia raczej "włączać" nie trzeba, natomiast w podróż po Fantazji warto zabrać ze sobą sporo cierpliwości i dobre chęci. Skakanie po platformach robiących świńskie uniki jest, przy widoku FPP i dość topornym sterowaniu, równie zabawne, co wykład z prawa Unii Europejskiej - tyle, że bez porównania mniej rozwijające intelektualnie. Jeśli miałbym wyliczać momenty, usprawiedliwiające kwalifikowanie Auryn Questu do gatunku, którego barw dumnie bronią Monkey Island, Atlantis czy Syberia, to chyba starczyłyby mi do tego palców jednej ręki. O rozmowach można zapomnieć - kontakt z kilkoma napotkanymi podczas gry stworzeniami ogranicza się do wysłuchania kilku zdań, które mają do wyrecytowania. Powiedzmy sobie szczerze - Auryn Quest to niezbyt ambitna zręcznościówka, a nie żadna tam przygodówka.





Gdyby wszystko w grze wyglądało tak jak te stwory...

...palcem mi ją pokażcie!

Drugą, obok naiwnej prostoty, wadą gry jest to, że ukończyć ją można w jakieś 2-3 godzinki. Ja w około dwie godziny zwiedziłem pięć z sześciu światów! Fantazji nie uratowałem, bo nie chciało mi się wracać do zaliczonych etapów, by zebrać te kilka przeoczonych kul energetycznych. Próbowałem się do tego zmusić, ale zwątpiłem, gdy zobaczyłem, że trzeba będzie "odfajkowane" już światy przechodzić całkowicie od nowa. I w ten oto sposób krainę marzeń szlag trafił. No cóż - pech, następnym razem będą pilnować tego Aurynu!

I tu też jej nie widać, ani nie słychać...

Gra toczy się w całkowicie trójwymiarowym środowisku, ale to nie zachwyca, choć wykorzystuje dobrodziejstwa współczesnych akceleratorów. Engine gry jest najzwyczajniej w świecie niedorobiony, o czym jego autorzy doskonale wiedzą, bo w instrukcji można przeczytać, co zrobić, gdy nasz bohater zaklinuje się między obiektami i za Chińską Republikę Ludową nie będzie się chciał stamtąd ruszyć. Do wyciągania go z takich opałów służy komenda "sos" w konsoli (fajne, nie?). :)

Oprócz tego kwiatka zdarzają się znikające sklepienia - Lithtech to to nie jest. Choć muszę przyznać, że niektóre obszary są całkiem urokliwe i mają namiastkę klimatu, są to jednak wyjątki przypominające o regule. A regułą tą jest bida, nawet jeśli surrealistyczne światy są całkiem zróżnicowane, a te kilka napotkanych postaci prezentuje się strawnie (ba, Stonebiter robi nawet dobre wrażenie!). Subtelna muzyka dzielnie wtóruje oprawie graficznej i wylatuje z głowy zaraz po zamknięciu programu.

Trzeba mieć fantazję, dziadku! (by robić gry)

Instrukcja dołączona do gierki wspomina cosik o "niesamowitym klimacie gry oraz mnóstwie intrygujących zagadek do rozwiązania". Z tym klimatem nie przesadzałbym, a "mnóstwo intrygujących zagadek" w liczbie całych czterech (tyle naliczyłem z pamięci) rozwiązało mi się samo, zanim zdążyłem się zastanowić, co w związku z nimi zrobić. Być może gra miała przypaść do gustu dzieciom? Ale sądzę, że każde zdrowe na umyśle dziecko poważnie się zdenerwuje, kiedy spadnie po raz dziesiąty z tej samej platformy i na tym cudowną przygodę w krainie baśni zakończy. Gra nie jest w sumie jakoś złośliwie przykra, jest po prostu baaardzo przeciętna, niezbyt wymagająca i do tego nudnawa, choć nie najgorzej spolszczona.

INFO

4

Producent: Discreet Monsters ■ **Dystrybutor:** Topware ■ **Internet:** www.topware.pl ■ **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM, Win9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** ponoć minimum 32 MB (do czego, pytam się?!)



■ design niektórych lokacji i postaci ■ poprawna polonizacja



■ zabawa ogranicza się generalnie do skakania, skakania, a potem skakania ■ kompletnie nie angażuje umysłowo ■ straszliwie krótka

Mówi się, że tłumaczenia mogą być albo wierne, albo piękne. CD-Projekt znalazło trzecią drogę. Jego tłumaczenia są niebrzydkie - a więc niepozbawione pewnego polotu i co równie ważne - we właściwy sposób pozwalają zapoznać się z tym, co niepolski autor chciał powiedzieć.

■ **gem**

Icewind Dale II jest pierwszym z wielkiej cd-projektowej trójki (może czwórki - ktoś przecież MUSI wydać w Polsce Arx Fatalis...) gier role-playing przewidzianych na ten rok. Pierwszym, nie znaczy jednak - najłatwiejszym, gdyż jego "małomówność" jest tylko pozorna. Wprawdzie mniej tu mówionych konwersacji niż w Morrowindzie czy Neverwinter Nights, jednak tekstu do tłumaczenia, opisów umiejętności, przedmiotów, linii dialogowych byłoby aż nadto, by pojedynczemu tłumaczowi zapewnić godziwy byt przez wiele miesięcy.



Skok w nadprzestrze... ee, zmiana planu.

Dolina Lodowego Wichru II

Nigdy nie ma drugiej okazji, by zrobić pierwsze wrażenie, czyli - popatrzmy na intro gry. W przeciwieństwie do poprzedniego Icewind Dale'a, gdzie wystąpił znany aktor - Henryk Talar, narratorem tego (ściślej narratorką) jest aktorka mniej znana. Jednak, co ważniejsze - spełniająca powierzoną jej funkcję wcale nie gorzej niż sławniejszy poprzednik. W przypadku głosów postaci w grze również jest nieźle. Wprawdzie tak jak się spodziewałem, polski głos mojej czarownicy nie jest już tak... hm, pobudzający jak w wersji oryginalnej, to i tak przy wypowiedziach "uważaj, gdzie pchasz tę myszkę", "uwielbiam, kiedy przejmujesz inicjatywę" i "nie uważasz, że na to troszkę za zimno" (cytuję z pamięci, zatem mogą występować nieznaczne różnice) kąciki ust same w paskudny sposób unosiły mi się do góry. A niewiasty znajdujące się w pobliżu zaczynały przyglądać się, czy aby nie zajmuję się czymś innym niż niewinnym role-playem. Podobnie dobrze rzeczy się mają w sferze słowa pisanego. Zespół tłumaczący gładko przebrnął przez problematyczne słowa typu 'sorcerer', które przetłumaczone zostało na czarownika (co odpowiada jego umiejętności wrodzonego czarowania), czy 'cleave', które w polskiej wersji gry stało się rozpłataniem. Zachowano również klimat fantasy, przejawiający się w wypowiedziach NPC-ów i widoczny - np. w moim typie na nr 1 Icewind Dale II PL, krasnoludzkiej "bułce z goblinem". Słowem: jest bez mała tak, jak gdyby Icewinda stworzyli Polacy (heh, ciekawe, czy w ogóle doczekamy czasów polskiego role-playing blackisle'owej jakości...).



Triss Do'Urdell - wszelkie podobieństwo etc. całkowicie zamierzone.

Dąlina Lodofego Wihru II

Nie ustrzeżono się jednak błędów. I choć ogólnie jest ich niewiele, a ogromną większość spośród stanowią te, które bez problemu da się podciągnąć pod kategorię "kosmetyczne" - to znaleźć można w grze również kilka nieco poważniejszych. Do tych pierwszych należą sformułowania nie tyle niepoprawne, co nie do końca zręczne. Przykładem może być słowo "odpłacić", użyte w sensie "spłacić", czy "zapłacić", które jest o tyle niewłaściwe, że "odpłacić" równoznaczne jest "zemścić się", w tym zaś przypadku o zemście mowy być nie może. Podobnie "walka w ścisku" razi mnie o tyle, że osobiście użyłbym uświęconego latami tradycji używania w papierowym role-playing zwrotu "walka w zwarciu", bądź po prostu "walka wręcz".

Do wyraźnych błędów w sztuce należy natomiast tekst "jako kapłanka Myrkula uważam, że nie powinieneś [okradać zmarłych]". W angielskiej wersji jednak kwestia ta brzmi "uważam, że jako kapłan Myrkula nie powinieneś [okradać zmarłych]", a to jednak nie do końca to samo! Błędem bez wątpienia jest również tłumaczenie mistrzowskiej umiejętności używania broni, ang. "expertise" na... ekspertyzę. Problem w tym, że ekspertyza to opinia biegłego, specjalisty, nie zaś "biegłość" bądź "mistrzostwo", o które tu chodzi. Trzecim (Bóg trójcu lubił) znalezionym przeze mnie błędem jest forma dopełniacza rzeczownika "wędrowiec", która w Icewind Dale II PL przybrała formę "wędrowcy", a nie "wędrowca", jak chce język polski - i przykłady: trałowca czy jeżowca (a nie trałowcy lub jeżowcy).

Błędów jest zapewne więcej niż te wymienione - np. "osłAbiające uderzenie" rzeczywiście mnie osłAbiło. Ponadto w tekstach - od czasu do czasu - pojawiały się przecinki, których ja w tym określonym miejscu nie postawiłbym. Wszystkie one nie wpływają jednak na odbiór gry, a tym samym nie przynoszą ujmy PT Tłumaczom! Bez cienia wątpliwości zatem Icewind Dale II PL stanowi przykład dobrej lokalizacyjnej roboty i jeśli tylko zdołamy przyjąć pewne konwencje, np. że ekspertyza to także biegłość w używaniu broni, nasi spragnieni chwały bohaterowie nie muszą wcale szukać Icewind Dale'a, lecz śmiało zająć się ratowaniem Doliny Lodowego Wichru.

POLONIZACJA **9** **INFO**

Producent: Black Isle Studios ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.icewind.cdprojekt.com ■ **Wymagania:** 500 MHz 128 MB RAM, karta video 16 MB ■ **Akcelerator:** tak



■ rzetelna niemal bezbłędna lokalizacja znakomitej gry role-playing



■ "niemal"...

Niemal bezbłędna lokalizacja!



GATUNEK: TAKTYCZNA /TPP

■ Qn'ik

Do tej pory należałem do szczęśliwców w gronie graczy oraz pechowców wśród recenzentów - wszystkie spolszczenia, jakie opisywałem, zrobiono profesjonalnie i niemal bezbłędnie.

CONFLICT
Desert Storm



Największą zmorą recenzującego lokalizacje gier jest bowiem... doskonałość tych lokalizacji. Nie można się wówczas niczego czepić - a ile razy można pisać, że wszystko jest w porządku, a wydawcy odwalili kawał dobrej roboty? Na szczęście dla mnie w Pustynnej Burzy potknięć jest sporo, zatem będę miał czym zapełnić stronę. Przy okazji wyleję z siebie nadmiar żółci. Litanię czas zacząć!

Kącik upierdliwca

Nie byłbym sobą, gdybym nie czepił się już na początku logo. Pewnie jest to kwestia umowy z producentami i zachodnim wydawcą, ale... co mnie to, jako gracza, interesuje? Jak polska wersja - to od początku do końca. Tymczasem w produkcji z Pivotal Games już w menu wita mnie Conflict: Desert Storm. Wolałbym, by ekipa lokalizacyjna zmieniła tytuł na Konflikt: Pustynna Burza.

Nie tylko wizja, ale i fonia

Wszystkie teksty "naszych" (dzielnych Amerykanów, znaczy się) są mówione przez polskich lektorów. W sumie zaliczyć to trzeba na plus, choć mnie osobiście tembr głosów nie przypadł zbytnio do gustu.



Rys historyczny

Już na samym początku rozgrywki dowiemy się szokujących informacji o prawdziwym podłożu historycznym słynnej amerykańskiej operacji. Cytuję: "2 sierpnia Irak rozpoczął inwazję Kuwejtu". Moment... jak kto, kogo? To Kuwejt zaatakował? Co? I to jeszcze za irackie pieniądze?! Drodzy tłumacze - z takimi rewelacjami to do "Skandali", a nie gry tłumaczyć! (Jeśli ktoś nie wie, czego się czepiam, czym prędzej piszę: prawidłową wersją jest: "rozpoczął inwazję na Kuwejt".) Być może część graczy tego nie zauważy (jeśli ktokolwiek przeczyta rys historyczny, i tak bardzo ubogi), jednak błąd pozostaje błędem - ten jest zresztą banalny do wyłapania (to pierwszy dłuższy tekst po polsku, jaki pojawia się w grze).

Gadżety

Polscy dystrybutorzy ostatnio przyzwyczaili nas do przeróżnych bajerków dodawanych do pudełka z grą. Były już kompas, kubek, zdarzają się koszulki... Tym razem tak dobrze nie jest. W pudełku (ładnym, trzeba przyznać) nie znajdziecie nic poza płytą z grą i instrukcją. Co prawda, cena CDS nazbyt wygórowana nie jest (niecałe 100 złotych), ale i tak szkoda.

Instrukcja

Skoro jest jedyną rzeczą, poza grą oczywiście, w pudełku - warto przyjrzeć się jej nieco bliżej. Wydano ją ładnie, choć do bólu standardowo. 40 stron, wszystkie w czarno-białych kolorach. Jest kompletna i niewiele więcej można o niej powiedzieć. Może tylko to, że w instrukcji za obrazki instruktażowe (czyli takie, na których ukazano poszczególne części ekranu wraz z opisem... do czego je wykorzystywać) służą te... z angielskiej wersji. Niby to szczegół nieistotny, ale psuje nieco wrażenie dobrze wykonanej pracy.

Mogło być gorzej

Choć lapsusów językowych, literówek (np. na oficjalnej stronie gry jak byk stoi "Kuweit") i innych potknięć znajdzie tu sporo, nie przeszkadzają one specjalnie podczas gry - jedynie mogą razić co poniektórych purystów. Na plus z kolei można zaliczyć to, że w komunikatach, jakie mogą przesyłać między sobą gracze po sieci, można używać polskich znaków. Miłe zaskoczenie...

Werdykt

Słaba siódemka się należy. Przypominam przy okazji, że ocena dotyczy wyłącznie lokalizacji i wydania (np. tych nieszczęsnych gadżetów), nie zaś jakości gry, która bardzo mi się podoba i warta jest wydania na nią pieniędzy.

POLONIZA-

7

Producent: Pivotal Games ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.conflict.lem.com.pl ■ **Wymagania:** PII450, 128 MB RAM, 930 MB HDD, Win98/2000/Me/XP ■ **Akcelerator:** koniecznie z 32 MB


■ pełna lokalizacja ■ lokalizacja nie przeszkadza w grze ■ w sumie solidna robota ■ można wpisać polskie znaki


■ literówki ■ czasem śmieszne przejęzyczenia ■ brak gadżetów (musiałem!) :)

INFO

Gra bardzo dobra, spolszczenie tylko dobre.

Fallout 2

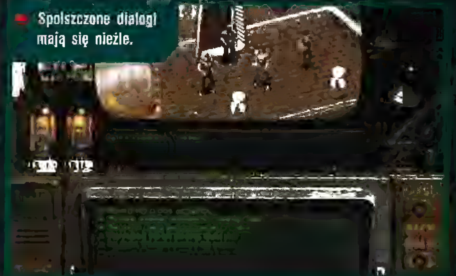
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Zapowiedź wydania Fallout 2 w polskiej wersji nie została przyjęta - w niektórych kręgach - zbyt entuzjastycznie. "Nie bezcześcić legendy!", pomstowali oddani miłośnicy na pewnej grupie dyskusyjnej. Opór fanów zelżał, gdy okazało się, że lokalizacja będzie miała charakter kinowy. Mało tego - wówczas zagorzali przeciwnicy działań wydawcy przeistoczyli się w wyczekujących dnia premiery maniaków. I doczekali się...

Michał Łukasiewicz

Tyle tytułem wstępu. Zabieram się do spisania refleksji i spostrzeżeń z ostatnich kilku godzin, jakie spędziłem na wyszukiwaniu niedociągnięć w polskiej edycji Fallout 2. Dla ekipy lokalizacyjnej stworzenie "kinówki" to żadne wyzwanie. Wystarczy przetłumaczyć i odpowiednio podmienić teksty, wypalić płytę-matkę, po czym wysłać ją do tłoczni. Odpada zabawa z dostosowywaniem ruchu warg do polskich kwestii, nie siedzi się godzinami w studiu, próbując nagrać w miarę przekonywujące dialogi etc. Co najfajniejsze dla autorów spolszczeń, taka wersja jest często bardziej pożądana niż "pełna polska wersja językowa". Tylko, że zmanierowani w ten sposób dystrybutorzy zaczynają myśleć, że powyższy schemat to naprawdę dobra droga, by zlokalizować grę metodą kinową.

W polskim Falloucie jest jeden element, jakiego translacji nikt się nie podjął, a który - moim zdaniem - bezsprzecznie na to zasługiwał. To pierwsza część filmu wprowadzającego. I od razu uprzedzam pytanie: nie ma tam żadnych wstawek czytanych. Jest za to kilka angielskich regułek, które dla nieobytego z językiem gracza (niestety w miejsce słowa "nieobyty" można równie dobrze wstawić "przeciętny") będą niezrozumiałe i mogą nawet wywołać chwilowe wątpliwości "czy aby na pewno kupiłem wersję PL?". Fakt - te przedstawione w formie filmu szkoleniowego porady niewiele mają do samej gry, ale przekazane zostały "z jajem" i wielka szkoda, że nieznających anglika ominie płynąca z nich mądrość. :-)


Spolszczone dialogi mają się nieźle.



Nazwy instytucji pozostały bez zmian.

Tego, że tak pastwię się nad wydawcą, wcale nie można tłumaczyć niskim poziomem programu. Jestem "ludziem", który kiedy nie ma do czego się przyczepić, i czepia się detali. Tu, wybitnie nie miałem powodów, by karcić autorów. Przetłumaczone teksty czyta się nieraz lepiej niż oryginalne, a klimat nie został zatracony. Gracz, który do tej pory miał styczność wyłącznie z wersją angielską i niewiele z niej kumał, teraz będzie mógł w pełni rozkoszować się zwiedzaniem tego wspaniałego, choć zarazem bardzo niebezpiecznego świata. Będzie miał szansę dokładnego poznania wszystkich zależności rządzących krainą.

Widzę, że CD-Projekt wziął sobie do serca moje uwagi względem instrukcji, których nie szczędziłem, opisując Fallout 1. Nareszcie pojawiły się w niej obrazki oraz klawiszologia. Treść nadal nie rozwieje wszystkich wątpliwości, ale rozszerzony podręcznik znajdziemy na CD.

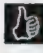
Moja relacja w tym miejscu się kończy. Mówię "relacja", bo nie wrzucam gustownego DVD-boxu do ciemnej szuflady, a zabieram się do loadingu savegame'u (ups, załadowania stanu gry) :-) i kontynuowania kolejnej przygody. Wam też tak radzę!

POLONIZACJA

8

INFO

Producent: interplay ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http //fa lout.cdprojekt.com, http://www..nterplay.com ■ **Wymagania:** Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX, SVGA 1 MB, CDROM x4 ■ **Akcelerator:** n epotrzebny



■ ten sam świetny Fallout - tyle że po polsku ■ dobrze przełożone teksty ■ prawdziwa wartość gry jest dużo wyższa niż ta ustalona przez dystrybutora

■ pierwsza część intra to wciąż angielskie napisy ■ drobne literówki w grze oraz w instrukcji

The X Files Game

Produkcję serialu zawieszono wiosną tego roku i trzeba uczciwie powiedzieć, że 20th Century Fox postąpiło słusznie. Bardzo niska oglądalność w USA (ok. 8 mln widzów) nie mogła zapewnić tasiemcowi dalszego bytu na amerykańskich ekranach. Przynajmniej finał podsumowujący dekadę spędzoną z "Archiwum X" rozegrano po mistrzowsku.

Campari

Apropos finału - do Polski zawita on najwcześniej (!) w 2004, ponieważ w ubiegłym roku TVP2 przerwała jego emisję. Z rocznej straty w stosunku do Amerykanów zrobiła się zatem aż dwuletnia. Wniosek? Polscy fani Muldera i Scully jeszcze przez 24 miesiące nie będą musieli się martwić, jeżeli telewizja w ogóle zakupi ósmą oraz dziewiątą serię. Natomiast Jankesom pozostają już tylko: drugi film kinowy i dwie stare gry komputerowe spod znaku X, tj. The X-Files: Unrestricted Access i The X-Files Game.

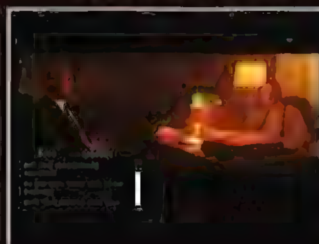
Świnka atakuje

O ile Unrestricted Access pełni funkcję bazy wiadomości nt. "exfajli", czegoś w rodzaju x-encyklopedii, to The X-Files Game stanowi pełnoprawną grę przygodową - jedyny tytuł z udziałem M&S, który jest w pełni grywalny. Dlaczego akurat tę grę wybraliśmy do najnowszej Świnki? Proste - TXFG zawiera tony ciekawych elementów, ale sam produkt niestety nie stał się sławny. "Lajf ys brutal" - Fox Interactive trafiło na złą koniunkturę (spadek popularności przygodówek), nie zorganizowało przyzwoitej kampanii reklamowej tak ważnej w współczesnych czasach i w rezultacie dobry program spotkał się z chłodnym przyjęciem. Jednak od czego jest Świnka?! Swą różowo-jaskrawo-morderczą oprawą graficzną ogrzeje wszelki chłód serc niedowiarków, a The X-Files Game nareszcie rządzi. :)

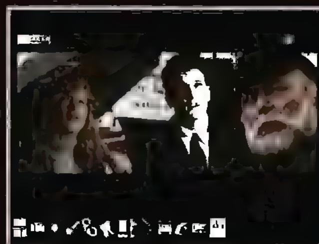


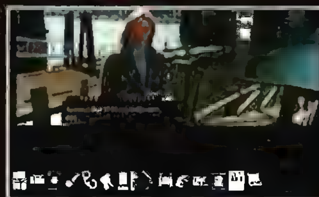
Unikajcie ciemnych magazynów...

Seattle. Przystań rybacka. Pochmurny ranek. Zaraz zacznie padać deszcz. Zza zakrętu powoli wyjeżdża czarny samochód. Odgłos ścierających się z białym żwirem opon słychać z daleka. Silnik milknie. Z pojazdu wysiada dwóch agentów FBI. Niepewnym wzrokiem rozglądają się po okolicy - jakby czuli, że ktoś ich obserwuje. Podchodzą do ogromnego magazynu. Jeden z nich wyjmuje z kieszeni płaszcza dziwne urządzenie przypominające pistolet. To wytrych, za pomocą którego po paru sekundach pozbywa się kłódki - ostatniej przeszkody dzielącej ich od wnętrza hali. Stare drzwi zaczynają przeraźliwie skrzypieć. W środku panuje ciemność. Jest bardzo ciemno. Na końcu pomieszczenia widać stos drewnianych skrzyń. Naokoło mnóstwo niewykorzystanej przestrzeni. Magazyn musi być eksploatowany sporadycznie. Ktoś przechowuje tu dużo ładunku, ale z przerwami. Agenci podchodzą do skrzyń i spostrzegają na ziemi proch. Mężczyzna kuca i dotyka palcem substancji, po czym przystawia ją do nosa. Nagle drzwi otwierają się i hala wypełnia się dokuczliwym jasnym światłem. Do środka - szybkim krokiem - wchodzi grupa ludzi. Wyjmują broń i seriami strzelają w kierunku agentów. Mija kilkanaście sekund. Fox Mulder energicznie wstaje, z pistoletem wymierzonym w drzwi. Te są zamknięte. Nie ma nikogo. Oślepia go białe światło...











Początkowa scena robi wrażenie. Spełnia wszystkie standardy porządnego wprowadzenia - zawiązuje akcję, jednocześnie wywołując strach oraz niepewność. Wkrótce poznajemy bohatera gry, agenta FBI Craiga Willmore'a. Niedawno rozwiódł się z żoną. Ma z nią córeczkę, którą kocha nad życie. Obie przebywają na wczasach poza miastem. Dzień po zniknięciu M&S do siedziby FBI w Seattle przyjeżdża przełożony słynnego duetu, Walter Skinner. Jest zaniepokojony zaistniałą sytuacją. Prosi naszego szefa, Amisteada Shanksa, byśmy spróbowali odnaleźć Muldera i Scully. Willmore obiecuje przejąć dochodzenie, choć nie ma bladego pojęcia, w co się właśnie wplątał.

Śledztwo czas zacząć

Po zgarnięciu z specjalnej szafki m.in. pistoletu, lornetki, zestawu do zbierania dowodów, kajdanek, noktowizora oraz cyfrówki ruszamy w teren. Oczywiście odpowiednio wcześniej, zanim w biurze zjawi się Skinner, poznajemy nasz gabinet, gdzie czeka nas pierwsze poważniejsze wyzwanie. Trzeba odgadnąć hasło do własnego komputera. Inaczej radzę zapomnieć o prowadzeniu dochodzenia, bowiem baza danych FBI to unikatowa skarbnica wiedzy o rzezimieszkach Stanów Zjednoczonych. Ponadto wywołanie zdjęć lub sprawdzenie tablic rejestracyjnych dzięki komputerowi zajmie dosłownie kilka sekund. Mała podpowiedź: rozwiązania szukajcie na miejscu, w biurze, a nie w domu bohatera. Wróć-







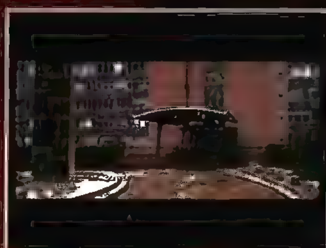
my do śledztwa. Pierwszym przystankiem jest motel, w którym zatrzymali się Mulder i Scully. Przeszukamy go ze Skinnerem, ale niedługo potem Walter zostanie wezwany, by powrócić do Waszyngtonu, a Craig zacznie działać w pojedynkę. Tego samego dnia trop poprowadzi Willmore'a do feralnego magazynu...

TXFG ukazuje gorszy wymiar pracy agenta FBI - przeciwnie do większości amerykańskich filmów, gdzie głównie chodzi o efektowne sceny akcji - strzelaniny, żartowanie z partnera, pościgi na śmierć i życie itp. Tutaj nie ma miejsca na łatwą papkę. Twoje dochodzenie będzie opierać się na żmudnym zbieraniu dowodów (dostrzeżenie niektórych graniczy z cudem), przekazywaniu ich do specjalistycznej analizy, rozmawianiu z osobami, które mogły mieć związek ze sprawą (następnie znajdywaniu na...

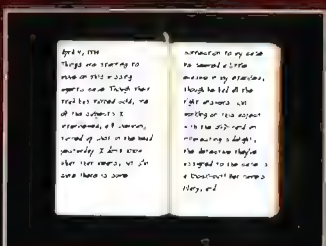
 tych osób z kulką w głowie...). Słowem, nic przyjemnego ani tym bardziej zabawnego. Z Willmore'em łatwo się utożsamić. Być może dlatego, że akcję obserwujemy z oczu agenta. W każdym razie - z czasem - zaczynamy obawiać się o życie Craiga jak o własne. Nie w głowie nam brawura, tylko myśl, żeby jakimś cudem przetrwać do końca koszmaru.

Poczujesz się jak rasowy agent

Na plus należy tu zaliczyć elementy dodające grze wiarygodności: oryginalne dokumenty FBI, raporty, profesjonalne wyposażenie, liczne odwiedziny w lokalnej kostnicy i uczestnictwo w sekcji zwłok oraz ciekawostki - wymienię jedną: raz zadzwoniłem do żony ze służbowej komórki. Dzień później otrzymałem pocztą upomnienie od szefostwa i rachunek za rozmowę z dokładną datą połączenia. Na szczęście w The X-Files Game nie ma problemów z zasobami. Chociaż tyle... mam tylko jedną uwagę, jeśli idzie o dostępny sprzęt. Używamy go zdecydowanie za rzadko! Z aparatu cyfrowego skorzystałem raz w ciągu całej przygody, żeby sfotografować numery samochodu, z wytrycha bodaj dwa razy, z lornetki też. Nie owijając w bawełnę, grę można by ukończyć, nie wyciągając z inwentarza 3/4 obecnych tam przedmiotów, co o czymś świadczy. Za pierwszym podejściem doszedłem do połowy TXFG, gdy uświadomiłem sobie (z pomocą solucji), jaka zabawa mnie ominęła i czym prędzej zrestartowałem rozgrywkę, by wypróbować w akcji każde pojedyncze cacucho. Z kolei cieszy kompatybilność wyposażenia z biurowym komputerem. Przykładowo - system samodzielnie ściąga ze zdjęcia (zrobionego własnoręcznie, rzecz jasna) numery rejestracyjne pojazdu, wklepuje je do odpowiedniej bazy i rozpoczyna poszukiwania. Chwilę później na ekranie wyskakuje nazwisko właściciela, chyba że spryciarz zastrzegł dane (czyżby miał ku temu wyraźne powody?). Nie powiem, zabawa sprzętem







sprawia nieziemską radochę, ale powtarzam - poza śledztwem, gdyż to nie wymaga od nas znajomości kultury technicznej.

Widzę, więc słyszę

Grafika The X-Files Game nigdy nie będzie trącić myszką, bowiem gra wygląda jak normalny odcinek serialu. Bierzemy udział w interaktywnym filmie, co samo w sobie jest pomysłem godnym pochwały (wyobrażacie sobie X-F w cukierkowej oprawie a la Indiana Jones czy Broken Sword?!), z tym, że - jak każde rozwiązanie - ma wady. W tym przypadku jedną, lecz poważną. TXFG zajmuje aż 7 CD (sic!). Wiem, chore, ale właśnie tyle pożera przygotowany przez autorów tasiemca materiał. Zresztą cena tytułu nie różni się od cen innych produktów na jednej bądź dwóch płytkach - zatem póki my, klienci, nie dokładamy do interesu, pudełko może zawierać nawet 29,5 krążka. :)

Muzyki prawie nie ma (no i dobrze), jednak w ważnych momentach daje o sobie znać i sprawia, że serce bije trzy razy szybciej, a palce ślizgają się po myszce. Po prostu dobra robota. Nie mam zastrzeżeń.

Wady

The X-Files Game ma kubeł uprzykrzających zabawę błędów: w ciemniejszych pomieszczeniach widać piksele; żonglowanie płytami; fakt, że nie dowodzimy Mulderem i Scully; przeskakiwanie między sektorami lokacji, zamiast płynnych animacji; dla niektórych zbyt nachalny system podpowiedzi, choć moim zdaniem - zbudowano go perfekcyjnie i co ważne, dysponuje zarówno lekkimi sugestiami, jak i filmikami mówiącymi wprost, co powinniśmy uczynić w danym miejscu. Poza tym gra nie jest długa i można ją ukończyć już po kilkunastu godzinach. Naturalnie "wydłużenie" tytułu kosztowałoby następnych siedem płyt, więc po części rozumiem twórców. Na przyszłość sugeruję wykorzystać Dużo Większe Dyski.

Trust no 1

Wielu recenzentów, zważając na wymienione wady, przyznawało TXFG 6/10, góra 7/10. Zapomnieli o jednym. Jeśli wgłębisz się w intrygę, wczujesz w klimat sprawy, już nigdy nie wymażesz The X-Files Game z pamięci - mimo obecności aż siedmiu płyt, pikseli i braku animacji. Do rozgrywki można podchodzić kilkakrotnie bez uczucia przesytu. Słowo.

Wydawca: Fox Interactive
Dystrybutor: Fox Interactive

gem

Warhammer Online

Gdyby próbować sporządzić ranking potencjałów niewykorzystanych, światy Games Workshop na pewno znalazłyby się w ścisłej czołówce. Ten brytyjski gigant, dysponujący bazą milionów graczy na całym świecie gotowych wydać kolejne setki tysięcy funtów na jeszcze inne formy manifestacji własnego hobby, mający fanów, którzy, śmiem twierdzić, z radością przywitaliby nawet gamesworkshopowe pokemony i Jar Jar Binksa, wyraźnie stroni od innych jego form niż figurkowe gry taktyczne. Nawet murowany hit - gra karciana wykorzystująca elementy Warhammer 40 000 - powstał dopiero niedawno i to wcale nie dzięki staraniom Games Workshop, a jednego z nielicznych licencjobiorców - Sabertooth Games.



Niechęć do udzielania licencji rozciąga się także niestety na gry komputerowe. Tytuły na licencji Warhammerów da się policzyć na palcach obu rąk, wcale się przy tym nie przemęczając. Zadanie to jest tym łatwiejsze, że ich rozrzut na osi czasu jest ogromny - pierwszy znakomity Space Hulk powstał w 1993, jego sequel w 1996, następne ze świata WH40K, i znacznie słabsze od dwóch pierwszych - Rites of War, i wyraźnie nieukończony - Chaos Gate (który pewnikiem i w tej chwili na A1600+ nie działałby zbyt dobrze...), dopiero w 97 i 98. Jedyne tytuły należące do świata Warhammer Fantasy to: Shadow of the Horned Rat i Dark Omen - oba genialne (moim skromnym zdaniem naturalnie) - to z kolei 95 i 98. Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, że wszystkie wspomniane odnosiły się do figurkowego aspektu Starego Świata! A przecież blisko 20 lat tradycji grania w klasyczne WHRPG, stworzony w tym czasie na setkach stron podręczników nieprawdopodobnie szczegółowy świat i dziesiątki tysięcy fanów błagały o cRPG, które rozgrywałoby się pod dwoma księżycami!

I wreszcie po wielu latach oczekiwania dane nam było usłyszeć słowa, które obwieszczały ziszczenie najskrytszych marzeń fanów Starego Świata. Wypowiedział je - mając za sobą całą potęgę Games Workshop i HedgeHog, nowego właściciela marki Warhammer Fantasy Role-Play - Rick Priestley, ojciec książkowego oryginału. A brzmiały one: "Our objective is to create a virtual computer version of the Warhammer World itself" - "naszym celem jest sworzenie wirtualnej komputerowej wersji ŚWIATA Warhammera". A zatem nie tylko role-play, ale role playing online! I to tworzony w podlegających bezpośrednio GW studiach Climax, co oznacza, a należy to podkreślić z całą mocą, że po raz pierwszy za grę komputerową bierze się samo Games Workshop, nie zaś licencjobiorca! Co więcej - spory wpływ na ostateczny kształt wirtualnego Starego Świata mają twórcy oryginalnego książkowego role-playa, m.in. wspomniany już Rick Priestley!

Warhammer Online, gdyż taką nazwą ochrzczono ten ambitny projekt, swe korzenie odnajduje w online'owej Warhammer Fantasy Battle, o której rozpisywano się kilkanaście miesięcy temu. Komputerowy WHFB upadł ze względu na niemożliwość dostosowania idei gry - bitew wielkich armii - do spójnej i na swój sposób logicznej wizji jej świata. Wtedy jednak twórcom zebranym pod logo Climaxu zaświtała idea, by pozwolić graczom nie tyle przeżyć kilka przygód w ich ukochanym świecie, co po prostu żyć w nim! Nie będzie to zatem gra, w której po raz kolejny fani WH wcielać się będą w role generałów określonych armii - tu ponownie zejdziemy do poziomu jedynie potencjalnych bohaterów, ludzi zrodzonych, ponoć pod, zupełnie nadzwyczajnymi

gwiazdami, mimo to - do momentu rozpoczęcia podróży w świecie - najzupełniej zwyczajnych robotników czy żołnierzy.

Bohaterowie rekrutować się będą z wszystkich klasycznych (prócz Gnoma...) ras Starego Świata: ludzi, halflingów, krasnoludów, elfów leśnych i wysokich oraz - co stanowi pewną niespodziankę - ogrów, najemników w Cesarkiej Armii. Na postać składały się będą trzy aspekty - sojusznicy (przyjaciele), posiadane przedmioty i wyuczone umiejętności. Pierwszy z czynników - przyjaciele - to po prostu ludzie, którzy logować się będą w tym samym czasie i współtworzyć w tym niezbyt przyjaznym (o tym za moment) świecie naturalne drużyny. Przedmioty to, prócz np. nieruchomości, także konie czy nawet drużyna lub nawet armia kierowanych przez komputer najemników, jaką mieć na podorędziu winien każdy władyka przemierzający leśne trakty Starego Świata. Ostatni komponent - umiejętności - to przeniesione w świat online założenie świata Warhammera, w którym, obok zmiennych cech liczbowych, ważną rolę odgrywają specjalne umiejętności, "kupowane" przez graczy za zdobyte w trakcie przygód punkty doświadczenia.

Jeśli chodzi o inny ważny aspekt postaci, czyli jej dawne oraz aktualnie wykonywane profesje - niewiele jak dotąd w tej kwestii wiadomo. Pewne jest jednak to, że tak jak w książkowym WHRPG rozwój bohaterów opierać się będzie właśnie na nich. Twórcy gry nie przewidują też żadnych sztucznych ograniczeń wolności wyboru graczy - możliwe zatem będzie - jak twierdzi FAQ - studiowanie magii (która - tak jak w książkowym Realm of Sorcery - jest kapryśna, ale potężna), a nawet kontakty z Chaosem! I choć podejrzewam, że tego typu zabawy mogą się skończyć dla postaci



też w tym miejscu podkreślić znaczenie miast, które, przynajmniej jak na tę chwilę, nie tylko należą do największych ze wszystkich, jakie pojawiły się dotąd w grach tego typu, ale i najbardziej zróżnicowanych! Nie dość na tym już na pierwszych screenshotach widoczne są m.in. fontanna czy szubienica (nikt nie obiecywał, że Stary Świat to miłe miejsce...), a stopień detali składających się na nie jest wręcz nieprawdopodobny, przy tym niezwykle klimatyczny.

I by ostatecznie zamknąć kwestię świata - nie jest wcale wykluczone, że jeśli Warhammer Online okaże się bełtem, który trafił w samo centrum tarczy i pieniądze z abonamentów graczy popłyną szeroką jak Reik strugą wprost na konta Games Workshop, ten rozbudowany zostanie o Bretonię (i Albion?), Estalię, Tileę, księstwa graniczne, by zatrzymać się na Górach





gracza tragicznie - stanie się bowiem nie tylko celem łowów tych, którzy poprzysięgli niszczyć Chaos w każdej jego postaci, ale i najprawdopodobniej zupełnie zwyczajnych NPC-ów - to możliwości, jakie tworzy taki układ, są nieograniczone!

Dla mnie osobiście najmocniejszym atutem Warhammer Online jest jego świat. Każdy, kto miał okazję żyć choćby przez chwilę w cieniu nieuniknionej katastrofy i pod dwoma księżycami w tej przedziwnej fantasy, gdzie pierwotna, a wywodząca się z chaosu magia styka się z pierwszymi wytworami swoistej rewolucji przemysłowej, na pewno przyzna mi rację, kiedy powiem, że niewiele jest tak wyrazistych i atrakcyjnych światów. Cieszy zatem, gdy Rick Priestley zapewnia, że celem Climaxu jest nie tyle stworzenie gry w świecie Warhammera, ile samego świata, i umożliwienie spontanicznego "tworzenia się" gier! A będzie to proste o tyle, że Stary Świat jest miejscem wrogim, co dla graczy m.in. oznacza możliwość toczenia obu typów bojów: gracz kontra gracz (PvP) oraz gracz kontra otoczenie (PvE), w którym za przeciwników posłużą bandy gobasów oraz orków, zwierzoludzie i Chaos czy odgrywający najprawdopodobniej niebagatelną rolę w historii wirtualnego Warhammera - Skaveni.

Stary Świat w WHOL-u ma być miejscem wyjątkowym w świetle zbliżającego się zalewu premier tytułów tego typu, także dlatego, że jego twórcy postanowili, kosztem wielkości, skoncentrować wszelkie wysiłki na stworzeniu obszaru wiarygodnego i odpowiednio uszczegółowionego! Zatem początkowo obszar gry zawężony zostanie do południowych landów Imperium, jednak - jako że wciąż mowa o terenie wielkości Wysp Brytyjskich !),dodatkowo ze Stolicą Świata - Altdorf, oraz drugim pod względem wielkości miastem w WFRP - Nuln, nie powinno być

Krańca Świata, a nawet - jak twierdzi Rick Priestley - przekroczyć je, dając możliwość przeżywania przygód w miejscach, których nigdy dotąd nie widziały oczy wyobraźni żadnego z ludzi!

Na koniec jednak pozostała wieść zła: premiera Warhammer Online planowana jest - ostrożnie - na rok... 2004, beta-testy zaś na połowę 2003, więc na narodziny w Starym Świecie przyjdzie poczekać jeszcze przynajmniej rok. Do tego czasu można zaistnieć na bardzo aktywnym forum gry i... mieć nadzieję, że tak poważny twórca jak Games Workshop nagle nie zrezygnuje z prac, np. z braku środków, a sam Warhammer Online okaże się tytułem, na który naprawdę warto było czekać! I kto wie, czy nie staniemy wówczas wspólnie w ostatnim boju, jaki stoczy ludzkość przeciw wylewającemu się z Północnych Pustkowi Chaosowi. Szukajcie mnie wśród Brodatych...

Warhammer Online

Producent: Climax/Games Workshop

http://www.warhammeronline.com

> Jeśli jesteś miłośnikiem przygodówek - bez wątpienia powinieneś przeczytać ten artykuł. Jeżeli natomiast trafiłeś na tę stronę, kartkując CDA w przerwach między fragowaniem kolejnych przeciwników w Q3A lub UT - spróbuj mimo wszystko doczytać do końca. Bardzo możliwe, że na początku ogarnie cię zniechęcenie, kiedy jednak pogodzisz się już z myślą o braku tego, do czego przyzwyczaiłeś się w grach - być może odkryjesz nowy, nieznany dotąd świat. Taką w każdym razie mam nadzieję. Zamierzam bowiem opowiedzieć o gatunku gier z szacownymi tradycjami, jednak u nas niemal zupełnie nieznanym - o grach zwanych z angielska IF (interactive fiction).

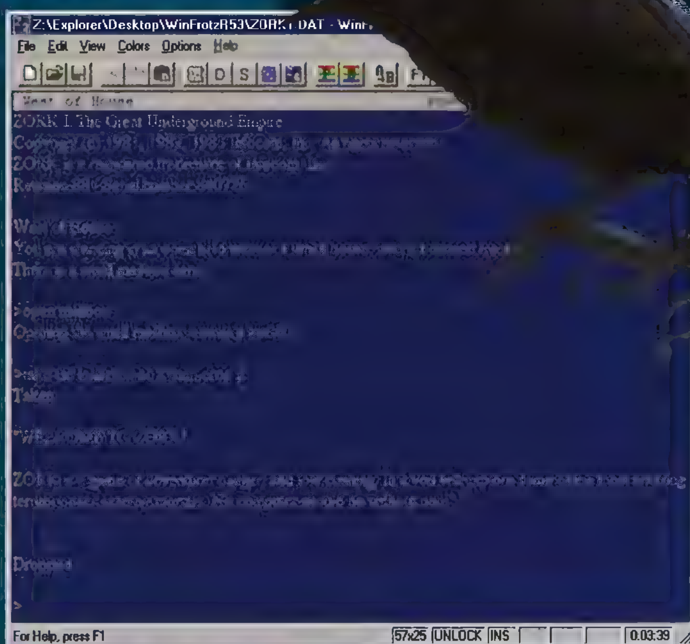
Nathell

Interactive fiction

czyli przygodówki w stylu retro

Termin ten tłumaczy się na polski jako "fikcja interaktywna" - i to określenie trafnie oddaje istotę gier IF. Wyobraź sobie, że czytasz opowiadanie lub powieść - mogą to być fantasy, SF czy cokolwiek innego... i w pewnym momencie akcja urywa się, dając ci możliwość przejęcia kontroli nad poczynaniami głównego bohatera. I nie jest to tylko wybór jednej z kilku dróg, jakimi potoczą się wydarzenia - możesz wydać własnej postaci właściwie dowolne polecenie, jakie przyjdzie ci do głowy. To właśnie jest IF - rodzaj przygodówek, w których interakcja między graczem a grą odbywa się za pomocą tekstu. Gracz wydaje postaci polecenie w języku "naturalnym", gra odpowiada opisem tego, co stało się w wyniku jego wykonania.

Tak, tak, nie pomyliliście się - interfejs jest tekstowy, co powoduje, że zdecydowana większość gier IF pozbawiona jest jakiejkolwiek grafiki. "Że jak?!" - już słyszę głosy. "Gra BEZ GRAFIKI?! Jak można w ogóle w coś takiego grać?". Cóż... jak widać, można. IF z pewnością nie jest dla każdego. To gry dla tych, dla których wyznacznikiem dobrej zabawy nie jest oszałamiająca grafika w rozdzielczości minimum 1600 x 1200 i obowiązkowym 3D; dla tych, którzy mają dobrą wyobraźnię i którzy lubią czytać, przenosić się w światy wykreowane przez twórców - książek, opowiadań lub tego, co pojawia się na ekranie. O ile bowiem zwykłą graficzną przygodówkę można porównać do filmu, na którego akcję gracz ma wpływ - o tyle w przypadku gier IF, zwanych czasem po prostu przygodówkami tekstowymi (ang. text adventures), celowe staje się porównanie właśnie z książkami czy opowiadaniami.



Jest mimo to jedno "ale". Aby grać w tekstówki, należy choć trochę znać angielski. Niestety (może raczej stety?) przynajmniej 95% wszystkich gier tego typu, jakie kiedykolwiek powstały, jest właśnie w j. angielskim. I nic w tym dziwnego - jest to bowiem język z gramatyką na tyle nieskomplikowaną, by komputer zrozumiał nawet dość złożone zdania. Poza tym przygodówki tekstowe nie zdobyły popularności poza USA i Wielką Brytanią (a szkoda). Anglojęzyczność ma jednak plusy - mianowicie dla nas, Polaków, granie w IF jest świetnym (i przeze mnie wielokrotnie wypróbowanym :-) sposobem... nauki angielskiego! Wystarczy dobry słownik pod ręką i zasób słownictwa od razu znacznie się powiększy, i to zupełnie niezauważalnie! Słyszycie

Warto zobaczyć

http://www.ifarchive.org - największe na świecie archiwum gier IF; znajdziesz tu wszystko, czego mógłbyś chcieć i jeszcze więcej - nie tylko gry, ale również interpretery do różnych systemów i odpowiednie języki.

http://baf.wurb.com/if - Baf's Guide to the Interactive Fiction Archive, czyli przewodnik po powyższym; baza linków do gier na ifarchive; większość jest pokrótce opisana, można więc ściągać to, co nas interesuje.

http://www.ifcomp.org - Annual Interactive Fiction Competition - strona corocznego konkursu na grę IF; znajdziesz tu m.in. gry nagrodzone w latach ubiegłych, informacje o tym, jak zgłosić własną grę do konkursu, jak głosować.

http://www.xyzzynews.com - XYZZYnews, czyli wieści ze świata IF, recenzje gier i nagrody XYZZY (to coś w rodzaju Oscarów) :-)

The Elder Scrolls III

MORROWIND™

KONKURS







Do wygrania 30 egz. tej doskonałej gry RPG.

W konkursie biorą udział osoby, które odpowiedzą na pytanie:

Dzięki znalezionym zwojom z zaklęciem "Lot Ikara":
a) na upapranych woskiem rękach pojawi ci się parę piór?
b) poczujesz nieodpartą chęć rzucenia się z urwiska do morza?
c) skoczysz jak żaba rzucona na gorącą patelnię?

Oraz prześlą prawidłową odpowiedź SMS-em pod numer 7164
(koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT).

Treść SMS-a proszę wpisać według schematu: CA.MO.X*
Gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe
(do wyboru odpowiedzi a, b lub c) - czyli np. CA.MO.A





W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem.

Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów od jednego uczestnika!

głosy rodziców? "Natychmiast wyłącz ten komputer!". "Przecież się uczę!". "Jak to, przecież widzę, że grasz!". "Uczę się, sam zobacz!"... [nieartykułowane dźwięki :-)].

OK, mam nadzieję, że teraz mniej więcej wiecie, czym jest IF (a jeśli nie złapaliście jeszcze klimatu, zerknijcie na obrazki).

Pora teraz wspomnieć o pewnych konwencjach stosowanych w tym gatunku, których znajomość z pewnością przyda się podczas gry. Chodzi mianowicie o mapę. W przygodówkach tekstowych, tak jak we wszystkich innych, obszar gry podzielono na lokacje. Różnica między nimi polega na tym, że do przemieszczania się używa się nazw stron świata. Powoduje to, że jednymi z najczęściej wykorzystywanych poleceń w grach IF są N, S, E, W, NW, NE, SW, SE (a także UP, DOWN, IN oraz OUT). Podczas rozgrywki warto też mieć pod ręką papier i ołówek (albo Paint :-)) i w trakcie wędrówki po świecie gry rysować mapę lokacji po to, by później nie zgubić się wśród kilkudziesięciu (niektóre mają ponad 100!) pomieszczeń. (Punkt dla tych, którzy zauważyli podobieństwo do MUD-ów. Choć koncepcyjnie te dwa rodzaje gier różnią się jak noc i dzień - jednak mają ze sobą wiele wspólnego. I to właśnie od IF w MUD-ach zaczerpnęto interfejs.)

Druga rzecz, o której warto wspomnieć, to coś, co z braku lepszego polskiego określenia nazywam "systemami autorskimi". Wspominałem już, że IF ma bogatą tradycję, niemal równie starą jak gry komputerowe - pierwsza przygodówka tekstowa, i zarazem pierwsza przygodówka w ogóle - Colossal Cave, Willa Crowthera i Dona Woodsa, zwana również po prostu Adventure - pojawiła się w roku 1975. W 1978 na uniwersytetach amerykańskich popularność zdobyła tekstówka osadzona w realiach fantasy, a napisana przez grupę studentów Instytutu Technologii Massachusetts; tę nazwano Zork. Gra stała się na tyle popularna, że autorzy zdecydowali się udostępnić ją szerokiemu gronu odbiorców jako produkt komercyjny. Tak powstał Infocom, czyli firma-legenda, o której można by napisać osobny artykuł (a może nawet książkę :-). Firma, która w świecie IF odegrała taką rolę jak Microsoft w świecie oprogramowania dla PC i która wypuściła wiele gier mających do dziś tysiące sympatyków na całym świecie.

Najpopularniejsze systemy autorskie

Inform/Z-maszyna

(http://www.inform-fiction.org) - bodaj najpowszechniej używany system; pisałem o nim sporo powyżej; dobrym emulatorem Z-maszyny pod Windows jest WinFrotz (http://www.cris.com/-Twist/WinFrotz/), a gry w Z-kodzie mają zazwyczaj rozszerzenie .z5 lub .z8 (rzadziej .z3 lub .z6).

TADS, HTML-TADS

(Text Adventure Development System; http://www.tads.org) - drugi z "wielkiej trócy", o możliwościach porównywalnych do Informu (a pod pewnymi względami nawet większych); interpretery TADS są wprawdzie liczne, jednak nie aż takie jak Z-kodu; można je znaleźć na domowej stronie systemu (jeśli używasz Windows, ściągaj raczej HTML-TADS Playkit); gry mają rozszerzenie .gam.

Hugo

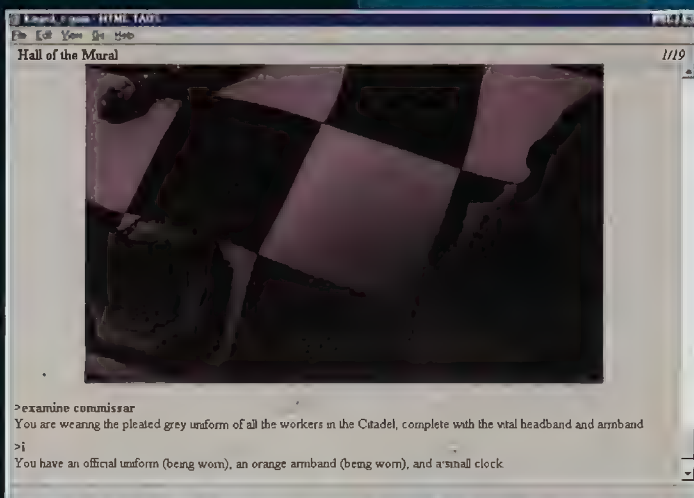
(http://www.generalcoffee.com/hugo.html) - mniej popularny system, ale również o sporych możliwościach, w tym także multimedialnych; interpretery znajdują się na stronie głównej systemu; rozszerzenie plików gier napisanych w Hugo to .hex.

Inform/Glulx

(http://www.eblong.com/zarf/glulx) - Glulx (nie pytajcie, skąd się wzięła taka zakręcona nazwa; to wie tylko Andrew Plotkin, autor tego systemu) jest alternatywną wirtualną maszyną dla Informu; nie ma on wielu ograniczeń właściwych Z-maszynie - takich jak ograniczenie rozmiaru gry czy ograniczone możliwości jej "umultimedialniania" - jest jednak ciągle niezbyt popularny, a interpretery Glulxa są dostępne tylko dla DOS-u, Windows i Linuksa; gry w tym systemie mają rozszerzenie .glx lub .blb (blb to Blorb, format pliku zawierającego dane graficzno-muzyczne dla Glulxa).

Alan

(http://w1.132.telia.com/-u13207378/alan) - w założeniu umożliwia tworzenie gier bez przygotowania programistycznego; dlatego też jego możliwości są nieco mniejsze od pozostałych prezentowanych systemów; gry składają się z dwóch plików, o rozszerzeniach .acd i .dat.



Zorka podzielono na trzy części, ale wydanie ich nie było takie proste. Na rynku komputerów domowych panowała wtedy o wiele większa różnorodność niż dziś - były Spectrumy, Amstrady, Atari, Commodore, Apple, pojawiały się pierwsze IBM-y... w takiej sytuacji tworzenie odmiennych wersji na każdą platformę sprzętową okazywało się czasochłonne. Programiści z Infocomu znaleźli iście salomonowe rozwiązanie - wymyślili tzw. Z-maszynę (ang. Z-machine). Był to komputer, który nigdy nie istniał w rzeczywistości, ale na który powstało bardzo dużo oprogramowania - tekstówek właśnie. Z-maszyna, jak łatwo się domyślić, nie imponowała możliwościami - dzięki temu jednak proste stało się napisanie emulatora właściwie dla dowolnego komputera. Takie podejście oferowało wyjątkową elastyczność - gwarantowało, że gra będzie działała dokładnie tak samo na każdym sprzęcie, oczywiście jeśli tylko dysponowało się odpowiednim emulatorem. Dla formalności dodam tylko, że pomysł chwycił - Zorki wypuszczono na 23 różne rodzaje komputerów i sprzedały się one w łącznym nakładzie ponad miliona egzemplarzy.

Domyślacie się zapewne, że nie pisałbym o tym tak dużo, gdyby dla dzisiejszego gracza była to jedynie historia. Idea wirtualnych maszyn jest mimo wszystko ciągle żywa w świecie IF (zresztą nie tylko - dość popatrzeć choćby na Java Virtual Machine...) i sprawdza się znakomicie. I mimo że Infocom już nie istnieje, gry na Z-maszynę nieustannie powstają. Dzieje się tak za sprawą niejakiego Grahama Nelsona, który w 1993 roku stworzył język programowania podobny do C, a nazwany Inform, i udostępnił za darmo jego kompilator generujący kod dla Z-maszyny (zwany czasem po prostu Z-kodem). Wielką zaletą Informu jest jego standardowa biblioteka - gry powstałe za jej pomocą "rozumieją" nawet bardzo złożone zdania, a programiści ograniczeni są jedynie własną fantazją. Interpretery Z-kodu powstały właściwie na wszystkie platformy sprzętowe - są wersje dla Windows, DOS-u, Linuksa, BeOS-u, Macintosha, Amigi... Widziałem nawet taki interpreter na GameBoya i Nokię Communicatora (tak, tak!). Takich systemów autorskich, czyli tandemów wirtualna maszyna/język, powstało całkiem sporo. Dla wszystkich istnieją interpretery Windows - szczegóły znajdziesz w ramce "Najpopularniejsze systemy autorskie".

Nie wszystkie gry IF są li tylko tekstowe. Coraz częściej autorzy decydują się na ilustrowanie własnych dzieł grafiką lub muzyką. Należy jednak podkreślić, że ilustracja ta pełni zawsze rolę służebną wobec tekstu i jest tylko dodatkiem, pozawerbalnym sposobem obrazowania sytuacji (o kurczę, to ja powiedziałem?), a główną metodą komunikacji gry z systemem pozostaje tekst - i to jest właśnie to, co odróżnia IF od innych przygodówek.

"OK, może to i fajne, ale czy ktoś dzisiaj pisze jeszcze IF? Przecież to na pewno ze dwa, góra trzy tytuły rocznie" - powiecie pewnie. Nic bardziej mylnego! Nie wiem, czy wiecie, ale w ubiegłym roku powstało około sześćdziesięciu (!) nowych gier. Od kilku lat organizowane są coroczne konkursy na najlepszą "krótką formę" IF, do tego dochodzą co i rusz większe gry, minikonkursy tematyczne, a grupy dyskusyjne rec.arts.int-fiction i rec.games.int-fiction tętnią życiem.

Pora kończyć. Zdaję sobie sprawę z tego, że zaledwie prześlizgnąłem się po bardzo obszernym temacie. Mam jednak nadzieję, że udało mi się tym tekstem zainteresować chociaż niewielką część czytelników CDA. Zatem - ściągajcie i grajcie, a złapiecie bakcyla. :-) Szczególnie polecam tytuły takie jak Anchorhead, The Edifice, Photopia, Babel, Curses, I-O, Once and Future, Zork I-III, 9:05. A jeśli macie pytania lub chcecie po prostu pogadać o IF - piszcie: nathell@zodiac.mimuw.edu.pl.

NEWS

Resublimation - polski mod do Half-Life'a

Pod adresem http://resub.halflife.pl znajdziecie stronę single playerowego moda do Half-Life'a polskiej produkcji - Resublimation - ten aktualnie znajduje się w fazie produkcji. Akcja będzie się toczyć na Syberii w niedalekiej przyszłości. Gracz wcieli się w rosyjskiego agenta służb specjalnych, a jego przeciwnikami będą rebelianckie grupy militarne. W modzie czeka nas kilka ciekawostek. Pojeździmy transsyberyjskim pociągiem, postrzelamy kalachem z bagnetem (który również możemy wykorzystać!) czy "pogwiżdżemy katiuszą", a wszystko to przemierzając kolejne lokacje. Oprócz legendarnego AK-47 w arsenale znajdzie się tam również beretta 92FS, rosyjski miotacz granatów RPG7 oraz programowalny granat, w którym zmieniamy tryb detonacji (czasowa, zbliżeniowa, zdalna) oraz odpowiednie opcje dla każdego trybu (np. czas detonacji). Będziemy mogli też nosić ze sobą przenośną apteczkę, z której skorzystamy - kiedy tylko zechcemy. Planowana data premiery - zima 2002/2003.



Side NOLF2

Wszystkich zainteresowanych grą NOLF2 zapraszam na niedawno otwartą oficjalną witrynę tego tytułu. Jak łatwo można się domyślić, znajduje się ona pod adresem http://www.nolf2.com/.

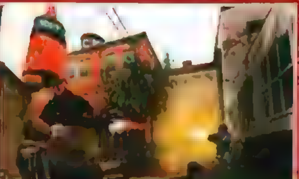
Doom 3 w kinach?

Wytwórnia Warner Bros. chce przenieść na ekrany kin nadchodzącą grę Doom 3. W momencie gdy to piszę, trwają negocjacje z id. Software. Co ciekawe, jako że film zaadresowano raczej do młodszych odbiorców, podobno nie uraczy się nas nadmiernie nasączonymi krwią scenami. Jak będzie w rzeczywistości? Zobaczymy...



Dewastowanie po polsku ;)

Kojarzycie grę Devastation? Nawet jeśli nie, to chyba łatwo się domyślić, jakie będzie główne zajęcie pocinającego w nią gracza. Niszczenie, niszczenie i jeszcze raz niszczenie. I do tego bazujące - zarówno w trybie SP, jak i MP - na grze drużynowej. Co ciekawe, firma LEM planuje wydać tytuł w polskiej wersji językowej.





Slip

Hejka!!!

Hejka!!! Na cedeku dołączonym do CDA znajduje się (między innymi) demo UT2k3. Jak to z reguły bywa z demami, to ma szereg ograniczeń. O ile małą liczbę dostępnych mapek można jakoś znieść, o tyle brak możliwości pobawienia się wszystkimi rodzajami broni jest już lekkim przegięciem. Jednak nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem. :) I lepiej zabrać się do pracy oraz samodzielnie stworzyć sobie szansę, by poszaleć Redeemerem czy też Ion Painterem. Aha... korzystając z okazji, chciałbym pozdrowić gościa o ksywce oXcrus - bez jego pomocy najprawdopodobniej nie byłbym w stanie napisać tego tekstu. Big THX!!!

Wyciśnij więcej z dema UT2k3!!!

Co można wyczarować?

Oki. Dzięki wskazówkom w tym tekście będziesz mógł, czytelniku, tak ulepszyć demo UT2k3, że udostępnisz wszystkie mutatory, Redeemer, Ion Painter, a nawet samochód, którym przy odrobinie wprawy można z powodzeniem poruszać się po mapkach.



Jak czegoś nie zepsuć?

Zanim jednak zaczniesz kombinować, wypadałoby... zainstalować demo. :) Gdy krok ten - jakby nie patrzeć, niezbędny - będzie za tobą, wpadnij do katalogu, gdzie demko zainstalowałeś, następnie do podkatalogu System i wykonaj kopię dwóch plików: User.ini i Engine.dll. To powinno uchronić je przed skutkami ubocznymi przyszłych czynności. Jednak nie biorę odpowiedzialności za ewentualne szkody wywołane (nie)stosowaniem się do wskazówek poniżej. :)

Co jest potrzebne?

Dobra... jeśli nie wystraszyło cię poprzednie zdanie, pora napisać kilka słów o narzędziach, jakich potrzebujesz. Po pierwsze, musisz zassać z Sieci jeden plik. Ten znajdziesz pod adresem



FPP MegaZin nr 7 na CD

Na bardziej szczegółowy opis kolejnego numeru eMZety niestety nie starczyło już miejsca. To, jakie udało mi się jeszcze wyłuskać, chciałbym zapełnić swego rodzaju ostrzeżeniem. Nie pozwól się zrazić, drogi czytelniku, kiepską... no dobra... tragiczną okładką! Co prawda, pierwsza strona nie jest najwspanialsza, ale później jest już tylko lepiej! Wystarczy wspomnieć, że w jedenastym numerze FPP MZ znajduje się kilka recenzji i jeden całkiem przyzwoity kurs. Co jeszcze? Sprawdź, drogi czytelniku, sam! Miłej lektury!!!

NEWS

S.T.A.L.K.E.R. - fabuła

Jesteście ciekawi, jak będzie się prezentowała fabuła S.T.A.L.K.E.R.? Otóż wszystko zacznie się w 2006 roku - od wybuchu elektrowni w Czernobylu (znowu?!). Jako że po wybuchu miejsce mają tajemnicze zaginięcia ludzi oraz niewyjaśnione zdarzenia, ktoś (czytaj, gracz) :) będzie musiał wziąć sprawy w własne ręce i ustalić, co tak naprawdę się dzieje. Przeszkadzać będą w tym nam zombiaki, mutanty i inne stwory. Jeśli chodzi o kolejne informacje na temat gry, godne uwagi jest to, że wygląd lokacji w dużym stopniu wzorowano na Czernobylu z rzeczywistości. Dostępne pukawki - autorzy szacują ich liczbę na ok. trzydzieści sztuk. Do tego dochodzi jeszcze tryb multi i niestety długi czas, jaki dzieli nas od premiery gry.



IGI2 w listopadzie

Od listopada w sprzedaży jest dostępna gra IGI2. Aby wejść w jej posiadanie, przyjdzie się nam rozstać z 99 złotymi. Polskim dystrybutorem tytułu jest CD-Projekt.

Postal 2 za rok

Niestety w Postal 2 zagramy najwcześniej w przyszłym roku. Przypominam, że jest to sequel niezwykle krwistej gry; w drugim wcieleniu będzie oferował dwadzieścia misji SP oraz cztery tryby MP (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag oraz Cooperative).

Polska strona Battlefield 1942

Jeśli szukacie strony traktującej o grze Battlefield1942 i dodatkowo chcielibyście, by ta była napisana w ojczystym języku, powinniście wpaść na otwartą we wrześniu witrynę - http://www.battlefield1942.pl/.

FPP.PL tyje :)

Do grupy serwisów wchodzących w skład portlu fpp.pl dołączyły dwa nowe. Jeden z nich traktuje o nadchodzącym polskim FPP-ku - Chrome'ie (http://chrome.fpp.pl), drugi z kolei poświęcono grze Jedi Knight II: Jedi Outcast (http://jk2.fpp.pl/).

eMZeta 11 już jest!!!

Jak zapewne wiecie, kolejne numery FPP MZ trafią na płytki CDA z lekkim poślizgiem. Jeśli brak wam cierpliwości i wprost nie możecie się doczekać kolejnego numeru (miejmy nadzieję, że już z lepszą okładką), :) zapraszam na stronę zinu - http://fpp.actionplus.com.pl/. Mogę was zapewnić, że w chwili gdy czytacie te słowa, jedenasty numer emzety już udostępniono w Sieci.

Do Korei pojadą...

29 września wyłoniona została dziewiątka polskich graczy, która pojedzie na finały WCG do Korei. Gracze ci to: klan CGLred w składzie spider, SplAsh, zibi, tOmek, LUq (Counter-Strike), dx-matr0x i Gad (Q3A), oraz Aejong i blackman (StarCraft).



http://fpp.actionplus.com.pl/engine.rar (1MB). Co jeszcze się przyda? Jakiś edytor tekstu. Świetnie spisze się np. Notatnik.

Krok pierwszy

W archiwum engine.rar znajduje się nieco zmieniona wersja pliku Engine.dll. Rozpakuj go i skopiuj do katalogu, gdzie zainstalowałeś demo - do podkatalogu System. Pamiętaj, aby najpierw stworzyć kopię oryginalnej wersji pliku! Jeśli przy kopiowaniu winda zapyta się, czy zamienić istniejący plik - odpowiedz twierdząco.

Co zyskałeś?

Jeśli teraz włączysz grę, będziesz miał dostęp do wszystkich mutatorów (radzę je przetestować - niektóre są naprawdę przednie). W grze pojawi się także Redeemer. Jednak znalezienie go na mapie nie jest wcale proste. Poza tym za dużo się nim nie nacieszysz. Po zebraniu masz tylko jedną rakietkę, a respawn trwa dość długo, bo aż 1 minutę i 50 sekund. Jeśli to ci nie wystarcza i chcesz więcej, czytaj dalej...

Krok drugi

Teraz wpadnij jeszcze raz do podkatalogu System i odszukaj plik User.ini. Jeśli stworzyłeś kopię, możesz zabrać się za jego edycję (pliku, nie kopii!). Ten zwykle wystarczy kliknąć dwukrotnie. W przypadku gdy nie zadziała, prawym przyciskiem myszy kliknij Otwórz z..., a na liście, jaka się pojawi, wskaż np. Notatnik. Oki. Gdy już otworzysz plik, poszukaj pięciu wolnych klawiszy. Wolnych, tzn. takich, które nie mają jeszcze przypisanej funkcji (np. F=). Teraz dopisz do nich odpowiednie ciągi znaków. Ja wykonałem to tak...

F=loaded
G=summon xweapons.ioncannon
H=summon vehicles.bulldog
O=fly
P=walk

Teraz nie pozostaje już nic innego, jak tylko zapisać dokonane zmiany.

Jeśli naciśniemy w trakcie gry O (litera o, nie cyfra zero!!!), będziemy mogli swobodnie latać po arenie. Gdy zechcemy ponownie zejść na ziemię, wystarczy wcisnąć P. Natomiast po wciśnięciu klawisza F dostaniemy wszystkie możliwe pukawki z pełnym zapasem amunicji oraz sto punktów adrenaliny. Klawisz G posłuży do umieszczania sond, a H - pojazdów.

Jak to działa?

Włączasz demo, a następnie INSTANT ACTION. Najlepiej wybierz tę arenkę, która dzięki wielkości daje możliwość pobiegania na otwartej przestrzeni. Jeszcze przed rozpoczęciem meczu wznieś się nieco i wciśnij H. Gratuluję, właśnie wzbogaciłeś planszę o pojazd kołowy.

Adrenalina

W trakcie gry, zbierając kapsułki i fragując kolejnych przeciwników, gromadzimy adrenalinę. Gdy licznik w prawym górnym rogu wskazuje liczbę sto, możemy wykonać jedno z czterech combo. Dzięki każdemu na pewien czas uzyskujemy daną zdolność, np.

Speed! (forward, forward, forward, forward) - zwiększa szybkość
Booster! (backward, backward, backward, backward) - odnawia energię i opancerzenie
Berserk! (forward, forward, backward, backward) - zwiększa szybkość wystrzeliwania amunicji
Invisible! (strafe right, strafe right, strafe left, strafe left) - niewidzialność

Komentarze

Nierzadko podczas gry można usłyszeć komentarze. Czy wiesz, co one tak naprawdę oznaczają?

Jeśli zdobędziesz kilka fragów w odpowiednio krótkim czasie, usłyszysz:

Double Kill! - 2 fragi w ciągu 3 sekund
Muti Kill! - 3 fragi w ciągu 6 sekund
Mega Kill! - 4 fragi w ciągu 9 sekund
ULTRA KILL! - 5 fragów w ciągu 12 sekund
MONSTER KILL! - 6 fragów w ciągu 15 sekund
LUDCROUS! - 7 fragów w ciągu 18 sekund
HOLY SHIT! - 8 fragów w ciągu 21 sekund

W przypadku gdy odeślesz kilku przeciwników do lepszego świata jeden po drugim i nie zginiesz przy tym, - usłyszysz:

Killing Spree! - 5 pod rząd
Rampage! - 10 pod rząd
Dominating! - 15 pod rząd
Unstoppable! - 20 pod rząd
God Like! - 25 pod rząd
WICKED SICK! - 30 pod rząd

Komentarz usłyszysz także, gdy wygrasz mecz ani razu nie ginąc lub zdobędziesz pierwszego fraga w danym starciu (First Blood), czy wtedy, gdy pozbawisz przeciwnika głowy (Head Shot).

Dobra, teraz leć jeszcze wyżej i użyj klawisza G. Brawo! Właśnie nad mapką umieściłeś pierwszego satelitę! Ale uwaga, jeśli ten znajdować się będzie zbyt nisko lub zbyt wysoko - nie zadziała! Oczywiście możesz też umieścić ich kilka. A do czego są właściwie potrzebne? Bez nich nie zadziała prawidłowo Ion Painter. Gdyby w trakcie rozgrywki okazało się, że rozmieszczenie satelitów trochę nie wyszło i chciałbyś to poprawić, wciśnij O, wznieś się ponad mapkę, zrób, co trzeba, opuść się i pacnij klawisz P.

Oki. Najwyższa pora, by rozpocząć grę i porozbijać się trochę samochodem. Wsiada się doń po użyciu klawisza U, a wysiada po wykorzystaniu spacji.

A teraz przejdźmy do meritum całego przedsięwzięcia - wciśnij klawisz F i ciesz się pełnym ekwipunkiem! Teraz żaden bot ci nie podskoczy. A jeśli nawet, zaraz możesz trącić go w czółko rakietą z Redeemera. :) Miłej zabawy!!!

Uwagi końcowe

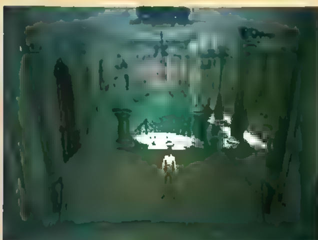
Bywa, że podczas gry nie można dodać pojazdu, więc pomyśl o tym przed rozpoczęciem rozgrywki. Póki co nie udało mi się ustalić, czym jest to powodowane. :(Aby namierzyć cel Ion Painterem, trzeba wskazać jakiś punkt celownikiem i nie ruszając się przytrzymać pierwszy tryb strzału. Poza tym warto wiedzieć, że ten zadziała tylko wtedy, gdy na drodze między wskazywanym miejscem a satelitą nie ma żadnej przeszkody.



Valadilene

Piękne alpejskie miasteczko, gdzie domki są niczym bombonierki.

Z tablicy ogłoszeń, wiszącej na ścianie po prawej stronie, weź przeznaczoną dla turystów broszurkę opisującą miasto. Dowiesz się z niej o kluczach, które są potrzebne, by uruchomić automatony. Spróbuj podnieść walizkę. Podejdź do biurka recepcji i przyjrzyj mu się bliżej. Weź kluczyk leżący obok dzwonka. Za jego pomocą nakręć automaton obsługujący dzwonek, a następnie naciśnij czerwony guzik. Jeżeli chcesz, możesz przejść na drugą stronę pomieszczenia i porozmawiać z chłopcem Momo. Tak czy siak pogadaj z właścicielem hotelu, który pojawił się przy biurku. Z dostępnych opcji dialogowych wybierz Kate (przedstawienie się) oraz Help (prośba o pomoc). Kiedy znajdziesz się we własnym pokoju, podejdź do stolika nocnego i weź leżący na nim faks. Wyjmij telefon komórkowy i zadzwoń do własnego biura (numer telefonu na faksie i w pamięci telefonu - 124 589 02). Wyjdź z pokoju drzwiami po lewej i przejdź do schodów znajdujących się w głębi korytarza. Zejdź. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i zbliż się do stolika, przy którym wcześniej siedział chłopiec. Weź leżące na nim dwa trybiki, a następnie kolejne dwa (leżące pod nim). Porozmawiaj z właścicielem. Przepytaj go ze wszystkich dostępnych tematów, szczególną uwagę zwracając na Mission (przedstawienie sprawy, która cię tu sprowadza). Dostaniesz drugi faks. Wyjdź z hotelu. Przejdź na główną ulicę, a następnie dwa ekrany w lewo. Jeżeli chcesz, możesz porozmawiać z piekarzem, jednak nie należy on do postaci, które mają coś ważnego do powiedzenia. Przejdź jeszcze jeden ekran w lewo i podnieś gazetę leżącą na ławce. Przeczytasz tam artykuł o śmierci właścicielki fabryki. Przyjrzyj się automatonowi wbudowanemu w ścianę przy drzwiach. Przestaw dźwignię na klatce piersiowej automatonu. Połóż drugi faks na "ręce", a następnie pociągnij za dźwignię po prawej stronie. Znalazłszy się w środku, przejdź na drugą stronę pomieszczenia i skorzystaj z drzwi po lewej stronie. W kancelarii usiądź na krześle, a kiedy pojawią się dostępne opcje dialogowe - wybierz Mission. Chwyć i przeczytaj list, który wręczy ci notariusz. Po skończonej rozmowie wróć do poczekalni. Podejdź do drzwi wyjściowych. Weź klucz do fabryki, który leży pod wieszakiem - w miejscu na parasolki. Wyjdź na ulicę i przejdź dwa ekrany w prawo. Dostaniesz telefon od Dana. Po skończonej rozmowie zbliż się do drzwi w ścianie po prawej stronie. Przyjrzyj się im bliżej. Przekręć klucz, wstaw klucz w ręce automatonu znajdującego się u góry, a następnie przestaw dźwignię. Kiedy drzwi się otworzą, zmierzaj naprzód. Znajdziesz się przed fontanną, skąd prowadzą cztery ścieżki. Wybierz tę najbardziej po prawej stronie. Podejdź do gmachu. Przejdź dwa ekrany w prawo, zbliż się do drabiny i przyjrzyj się jej bliżej. Okazuje się, że będziesz potrzebował klucza (takiego, o jakim wspominała ulotka w hotelu). Wróć do poprzedniego ekranu i przesuń się w prawo, następnie skieruj się na wprost - w kierunku ogrodowego labiryntu. Jeżeli chcesz, możesz porozmawiać z ogrodniczką (nie jest to konieczne). Przejdź w lewo i przez następny ekran zmierzaj naprzód, potem wejdź do wnęki w żywopłocie po prawej stronie. Zajrzyj do kamiennej fontanny - w środku znajdziesz potrzebny klucz. Wróć do drabiny i uruchom ją za pomocą świeżo znalezionego klucza. Kiedy drabina rozwinie się, wejdź po niej i przez otwarte okienko wydostań się na poddasze. Przejdź w lewo - przyjrzyj się stolikowi do pisania. W środku znajdziesz kałamarz oraz dziennik Anny. Przeczytaj zapiski, po czym weź obie te rzeczy i przesuń się dwa razy w prawo, a następnie w głąb poddasza. W zaciemnionym kącie włącz żarówkę, która znajduje się w prawym górnym rogu. Na poddaszu pojawi się Momo. Porozmawiaj z nim. Chłopiec chce, abyś narysował mu mamuta. Jeżeli chcesz, możesz spróbować przepytać Momo w ramach dostępnych opcji dialogowych, ale dopóki nie narysujesz zwierzaka, niewiele wskórasz. Przejdź do miejsca, gdzie włączyłeś żarówkę. Przyjrzyj się belce po prawej stronie. Przerysuj mamuta na kartkę - i daj chłopcu. Uszczęśliwiony Momo zaprowadzi cię do jakiegoś sekretnego miejsca. Zejdź po drabinie i wróć do fontanny stojącej na środku terenu fabryki. Następnie wyjdź na główną ulicę i zmierzaj do domu notariusza. Na miejscu przesuń się w lewo i zbliż się do zamkniętej furtki na końcu ulicy. Na twój widok chłopiec otworzy furtkę i pomknie gdzieś dalej. Skorzystaj z nowo otwartego przejścia. Przepraw się przez most i skieruj się w lewo. W lesie zaś w prawo, dopóki nie spotkasz Momo (po drodze miniesz dziurawą łódkę). Jeżeli chcesz, możesz porozmawiać z chłopcem i wypytać go o wszystko, o co się da (wskazać wszystkie możliwe opcje dialogowe). Przejdź w prawo i wejdź po kamiennych schodach do góry. Spróbuj przesunąć dźwignię otwierającą tamę. Wróć do chłopaka i poproś go o pomoc. Niestety pod silniejszym naporem dźwignia się złamie. Podnieś złamany kawałek drewna i podejdź do dziurawej łódki. Za pomocą drewna przyciągnij do brzegu wiosło. Wróć do Momo i ponownie poproś o pomoc. Chłopiec wyciągnie wiosło z rzeki. Udaj się do Momo i ponownie zwróć się o wsparcie (do trzech razy sztuka, jak mówią). I chłopiec otworzy tamę. Wróć do miejsca, gdzie Momo siedział na skale, i przejdź w górę, w kierunku rzeczki. Przejdź na drugą stronę, a następnie podążaj kamienną ścieżką, aż znajdziesz się w jaskini. W głębi, na kamieniu znajdziesz małą figurkę mamuta. Weź ją i wróć do miasteczka, po czym udaj się do fabryki. Przy fontannie wybierz drugą ścieżkę - licząc od lewej. Przejdź do przodu. Na platformie zobaczysz cylinder. Pociągnij za dźwignię znajdującą się na jednym z metalowych filarów po prawej stronie. Kiedy cylinder zostanie przeniesiony do fabryki, wróć do fontanny (z dalszego rozwoju akcji wynika, że jest to suro wiec do produkcji). Wybierz ścieżkę prowadzącą w lewo. Przejdź do przodu, a następnie pomostem w kierunku głównego gmachu fabryki. Wejdź do środka. Na początek przesuń się w prawo. Później wzdłuż lewej ściany w głąb ekranu. Skorzystaj ze znajdujących się tu drzwi. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i pociągnij za metalowy łańcuszek, który wisi po prawej stronie. Do klatki wjedzie metalowy gryzoń (!), zaś koło zacznie się obracać. Przestaw dźwignię po lewej stronie, a uruchomi to napęd fabryki (koło wodne - fabryka jest w pełni ekologiczna). Wyjdź z pomieszczenia i wróć do drzwi prowadzących do wyjścia z gmachu. Przejdź dwa razy w lewo, mijając po drodze metalowe schody. Od własnej mamy otrzymasz telefon, będzie też marudziła na temat przypadkowo spotkanego niedawno rosyjskiego tenora, Francka Malkovitcha, co wbrew pozorom może ci się później przydać. Przyjrzyj się cylindrowi bliżej. Uruchom automaton pełniący funkcję wózka towarowego. Kiedy cylinder zostanie dostarczony na miejsce, przejdź w prawo i skorzystaj z drzwi w głębi pomieszczenia. Przesuń się w prawo i przestaw dźwignię - opuścisz niedokończony automaton na ławę. Przejdź w lewo i porozmawiaj z "niedokończonym". Przepytaj go ze wszystkich dostępnych opcji dialogowych. Po wyborze opcji Production dostaniesz kartę ze specyfikacją Oskara (ten niedokończony automaton). Wyjdź z pomieszczenia i cofnij się do metalowych schodów. Wejdź po schodach. Na górze zajrzyj do biura Anny (brązowe drzwi na galerii). Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i przyjrzyj się biblioteczce. Wyciągnij drugą książkę, licząc od prawej strony - uruchomisz fonograf. Po wysłuchaniu melodyjki bohaterka automatycznie weźmie cylinder, na którym zapisano dźwięk. Jeżeli chcesz, możesz przyjrzeć się dokładniej biurku Anny i poszperać w znajdujących się tam dokumentach (plany pociągu, niedokończony listy do Hansa oraz ponaglenia od wierzycieli). Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się galerią w lewo - do konsolety produkcyjnej. Przyjrzyj się konsolecie. Przestaw dźwignię numer trzy (zapali się nad nią czerwone światełko). Przestawiaj dźwignię po lewej tak długo, dopóki w okienku nie pojawi się najjaśniejszy odcień drewna. Włóż kartę Oskara do szczeliny w środku konsolety, a następnie przestaw dźwignię po prawej stronie. Po obejrzeniu animowanej wstawki wróć do wejścia gmachu. Kieruj się w dół, a następnie w prawo. Weź nogi Oskara z końca taśmy produkcyjnej. Wróć do unieruchomionego automatonu i wręcz mu własny wyrób. W pełni sprawny Oskar pójdzie do własnego pociągu. Opuść gmach, wyjdź z fabryki i wróć na główną ulicę miasta. Udaj się przed hotel. Tym razem kieruj się w prawo.



Jeżeli chcesz, możesz porozmawiać ze staruszkiem, który siedzi na ławce (niewiele ci powie). Tak czy siak podążaj drogą, dopóki nie dotrzesz do bramy cmentarza. Przejdź przez nią. Dostaniesz telefon z biura. Przesuń się w prawo, a następnie ścieżką prowadzącą wzdłuż kościoła, mijając po drodze niesprawną windę. Skorzystaj z drzwi po prawej, aby wejść do środka. Przesuń się na drugą stronę pomieszczenia i przyjrzyj się wiszącemu na ścianie krzyżowi. Przesuń go i z wnęki weź klucz. Przyjrzyj się komodzie po lewej stronie. Dopiero co znalezionym kluczem otwórz drugą szufladę od góry w komodzie i zabierz purpurową kartę perforowaną. Otwórz trzecią szufladę od góry, a następnie przekręć śrubę - widać ją po prawej stronie. Szuflada wysunie się dalej, odsłaniając skrytkę. Weź z niej klucz oraz zwój. Wróć do windy. Przyjrzyj się mechanizmowi po prawej. Wstaw w odpowiednie miejsca trybiki znalezione na początku w hotelu i pociągnij za dźwignię po prawej stronie. Bohaterka automatycznie wsiądzie do windy i wjedzie na wieżę dzwonniczą. Przejdź na drugą stronę wieży i przyjrzyj się bliżej automatonowi, który się tu znajduje. Wsuń purpurową kartę w szczelinę na plecach. Po obejrzeniu animowanej wstawki wróć przed główne wejście do kościoła i kieruj się w lewo. Podejdź do grobowca rodzinnego i przyjrzyj się opuszczonemu kapeluszowi. W odpowiednie miejsce włóż niedawno znaleziony klucz. Wejdź do grobowca - i do przodu. Przejdź na drugą stronę krypty i przyjrzyj się bliżej nagrobkowi Hansa. Pociągnij za uchwyt i przyjrzyj się trumnie. Zabierz leżący w środku cylinder oraz wycinek z gazety. Wróć na teren fabryki. Udaj się do biura Anny w głównym gmachu i jeszcze raz przyjrzyj się biblioteczce. Wstaw cylinder, ten z trumny, do fonografu. Po obejrzeniu wstawki animowanej podnieś zabawkę przedstawiającą wizerunek Anny oraz Hansa. Wróć do fontanny na środku fabryki. Wybierz trzecią ścieżkę od lewej. Zbliż się do stacji kolejowej. Wejdź do środka i podejdź do pociągu. Wejdź po schodach, a następnie do wagonu. Porozmawiaj z Oskarem i z dostępnych opcji dialogowych wybierz Mission. Wysiądź ze składu i zbliż się do kasy po lewej stronie. Pogadaj z Oskarem i ponownie wybierz Mission. Dostaniesz bilet na przejazd pociągiem oraz dokument zezwalający na jego odjazd - niestety musisz to jeszcze potwierdzić. Opuść teren fabryki i udaj się do domu notariusza. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i przyjrzyj się biurku po prawej stronie. Uchyl kapelusik automatonu i nalej doń atrament z kałamarza, który znalazłeś na strychu. Połóż dokument na blacie i naciśnij czerwony guzik. Weź podstemplowany dokument, opuść dom notariusza i wróć na stację. Wejdź po schodach, ale zamiast wsiąść do wagonu, przejdź w prawo. Potem przesuń się w lewo wzdłuż pociągu i podejdź do maszyny po prawej stronie. Pokręć kołowrotem, po czym przestaw dźwignię. W ten sposób nakręcisz sprężynę pociągu. Kiedy to zrobisz, ponownie zakręć kołowrotem, by ukryć mechanizm. Wróć do pociągu i wsiadaj do wagonu. W tym czasie otrzymasz kolejny telefon od Dana. Przejdź na drugą stronę wagonu i do przodu - znajdziesz się w pomieszczeniu z półkami. Umieść zabawkę przedstawiającą Annę oraz Hansa na piedestale pośrodku. Na podstawce znajdującej się po prawej stronie postaw mamuta znalezionego w jaskini. Przyjrzyj się gablotce po lewej. Na podstawkach ulokuj oba znalezione cylindry. Wróć do Oskara i daj mu dokument zezwalający na odjazd pociągu oraz bilet. Jako że wszystkie warunki odjazdu pociągu spełniono, Oskar uruchomi lokomotywę i w końcu ruszysz w drogę.

Barrockstadt

Uniwersyteckie miasteczko gdzieś na pograniczu Europy.

Podejdź do Oskara. Ten stwierdzi, że chwilowo nie spełniono wszystkich warunków, by kontynuować podróż. Będziesz musiał wysiąść i zobaczyć, co jest grane. Automaton nie będzie ci towarzyszył, jako że klimat panujący na zewnątrz niezbyt mu odpowiada. Wysiądź z wagonu na peron z lewej strony. Przejdź w lewo, zejdź po schodach i ponownie przesuń się w lewo. Na kolejnym ekranie jeszcze raz w lewo. Tu natkniesz się na zawiadowcę stacji. Weź hak leżący na brzegu i porozmawiaj z nim. Przepytaj go ze wszystkich opcji dostępnych na liście dialogowej. Dowiesz się o mechanicznym orle, który wisi przy stropie budynku stacji. Po rozmowie wróć do schodów - tym razem przejdź w prawo. Na następnym ekranie przepraw się pomostem, a później przejdź w lewo. Przyjrzyj się bliżej konsoli stojącej na peronie. Zerknij na zamkniętą klawiaturę, po czym przypatrz się desce wiszącej nad zepsutym telefonem. Zapisz numer, który widnieje na desce (276 667 42). Zadzwoń tam, wykorzystując do tego telefon komórkowy Kate. Po połączeniu się, naciśnij "hasz" na klawiaturze aparatu. Potem naciśnij czwórkę. Teraz możesz wybrać jedynkę lub dwójkę, a na koniec nacisnąć gwiazdkę. Teoretycznie niczego się nie dowiedziałeś, ale nigdy nic nie wiadomo... Wróć do trójkątnych schodów, a następnie do pociągu. Nie wsiadaj jednak do wagonu - tym razem przesuń się dwa ekrany w prawo. Tu jeszcze kawałek w prawo i zejdź po schodach. Później w dół, a następnie w lewo wzdłuż brzegu. Tu Kate zobaczy mechanizm do nakręcania pociągu, podobny do tego, jaki znajdował się na stacji w Valadilene. Wróć do składu. Zobaczysz Oskara, który - ryzykując zardzewienie - woła cię, byś przyszła do wagonu. Wejdź do środka i porozmawiaj z Oskarem. Rektorzy uniwersytetu, zatrzymałeś się na ich stacji, pragną zamienić z tobą kilka słów. Wysiądź z pociągu. Na peronie kieruj się w lewo, w stronę schodów. Przesuń się w prawo, przejdź przez pomost, następnie kieruj się w prawo. Na kolejnym ekranie nadal podążaj w tym samym kierunku. Na zewnątrz idź w lewo, po czym zejdź schodami. Zbliż się do barki i porozmawiaj z małżeństwem, które na niej przebywa. Jeżeli chcesz, możesz parkę przepytać ze wszystkich opcji dialogowych, ale najważniejsze jest, byś poprosił o pomoc (opcja Help). Okazuje się, że musisz - po pierwsze - otworzyć zamek konsoli, którą widziałeś wcześniej, a po drugie - zdobyć sto dolarów. Za nie kapitan barki zgodzi się podciągnąć pociąg do mechanizmu nakręcającego.

Wróć schodami na górę. Przesuń się w prawo i kieruj się w kierunku uniwersytetu. Na jego terenie podejdź do głównych drzwi i wejdź schodami strzeżonymi przez dwa kamienne tygrysy do środka. Przejdź w prawo, a następnie w lewo - i przez wysokie drzwi wejdź do biblioteki. W środku zejdź i weź niebieską książkę, która leży na jednym ze stolików. Po przekartkowaniu woluminu wejdź schodami po lewej stronie. Na następnym ekranie udaj się w dół. Podejdź do znajdującej się po prawej stronie drabiny i wejdź na górę. Zabierz czwartą żółtą książkę - licząc od prawej strony. Zajrzyj do środka, a potem wyjdź z biblioteki i przejdź w lewo. Otwórz kolejne wysokie drzwi. Zbliż się do biurka rektorów i porozmawiaj z nimi. Przepytując ich :) w ramach listy dialogowej, zwróć szczególną uwagę na Money (prośba o pieniądze) oraz Sauvignon (zapytanie o obrzydliwe ptaszyska). Po skończonym dialogu wyjdź z pomieszczenia i zejdź w dół ekranu. Kieruj się w prawo, dopóki nie spotkasz profesora Ponsem (będzie stał obok szkieletu mamuta). Zamień z nim kilka słów. Podczas rozmowy pamiętaj, aby z listy dialogowej wybrać pytanie o Hansa oraz o jabłka Sauvignon. Po zakończonej rozmowie wróć do zawiadowcy stacji - ten majestatycznie stoi na skraju peronu. Po drodze będziesz miał kolejny telefon z biura. Porozmawiaj z kierownikiem i zapytaj go o roślinkę (Sauvignon). Wróć do trójkątnych schodów i skieruj się w stronę uniwersytetu. Kiedy spotkasz kierownika, porozmawiaj z nim i ponownie zapytaj o roślinę. Wróć do składu, przejdź do wagonu z półkami i weź mamuta. Wróć na uniwersytet i ponownie pogadaj z profesorem Ponsem. Pokaż mu mamuta. Uszczęśliwiony zaprosi cię na wykład i pomknie do laboratorium. Sko-

rzystaj z drzwi na wprost i również wejdź do sanktuarium nauki. Przyjrzyj się gablotce po lewej stronie. Zabierz trzeci cylinder dźwiękowy z trzeciej półki od góry. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia. Przyjrzyj się zlewowi w prawym dolnym rogu ekranu. Podnieś leżące na stole szczypce oraz puszkę z dość osobliwym napojem. Znów zagadnij profesora Ponsa i zapytaj go o Sauvignon. Wyjdź z laboratorium, opuść teren uniwersytetu i kieruj się do stacji. Przy trójkątnych schodach spotkasz jej kierownika. Zagadnij i zapytaj o roślinkę. Nie wiedzieć czemu, wszyscy robią się nerwowi po wzmiance na temat tej zieleniny. Opuść stację i udaj się na uniwersytet. W środku kieruj się do sali, gdzie rezydują rektorzy. Porozmawiaj z władzami ośrodka nauki i kultury, ponownie zapytując o roślinkę. Aha! No tak, wyjaśnia się sprawa małomówności u wszystkich - pędzą tu sobie bimberek i dlatego mają takiego bzika na punkcie tajemnicy. Opuść to miejsce i wracaj na stację. Znajdź zawiadowcę (powinien być przy trójkątnych schodach), porozmawiaj z nim i ostatni (na szczęście) raz zapytaj o Sauvignon. Przyciśnięty do barierki zgodzi się, by otworzyć bramę prowadzącą do ogrodu. Przesuń się w lewo. Tym razem wybierz odnogę prowadzącą w lewy górny róg ekranu. Po drugiej stronie przejdź w lewo. Podążaj tą ścieżką, dopóki nie dotrzesz do wejścia do ogrodu. Po krótkiej rozmowie z zawiadowcą wejdź do środka. W ogrodzie przejdź dwa ekrany w lewo. Podejdź do krzaków i zerwij odrobinę winogron (jabłek czy czego tam jeszcze). Wyjdź z ogrodu, cofnij się do trójkątnego mostu, a stamtąd wróć do pociągu. Wejdź na schodki, ale zamiast wsiadać do wagonu, zejdź na peron po prawej stronie. Zbliż się do drabiny i spróbuj wejść na górę. Drogę blokuje zgraja ptaszysk - bardzo natrętnych amerzońskich kukułek. To właśnie dlatego tak się gimnastykowałeś z tymi winogronami. Rzuć pierzastym winogrona - jakby nie można ich było przegonić kilkoma celnie rzuconymi kamulcami! Kiedy ptaki usuną się spod drabiny - ruszaj do góry. Przejdź platformą do następnej drabiny i wespnij się jeszcze wyżej. Na górze zajrzyj do mechanicznego ptaka. Za pomocą szczypiec ze środka zabierz czerwone jajko. Zejdź, przejdź przez pociąg na drugi peron i udaj się do trójkątnego mostu. W drodze na uniwersytet od zawiadowcy stacji dostaniesz butelkę wina (pędzonego na winogronach) w geście przeprosin. Nie wchodź do gmachu uniwersytetu, lecz zbliż się do gromady automatonów - są na wieży otoczonej małą fosą. Obejdź urządzenie dookoła, aż zobaczysz drzwi z kołem obrotowym. Przyjrzyj się im bliżej. Umieść czerwone jajko w uchwycie po prawej stronie, a następnie przekręć koło. Kiedy drzwi staną otworem, wejdź do środka. Zejdź po drabince i przestaw dźwignię znajdującą się po prawej stronie. Po obejrzeniu scenki animowanej skieruj się do gmachu uniwersytetu. Jeżeli chcesz, możesz porozmawiać ze studentem-podrywaczem, który stoi koło schodów. Tak czy siak już w środku udaj się do sali, gdzie urzędują rektorzy. Porozmawiaj z nimi i z listy dialogowej wybierz opcję Money. Po zapłacie za prace renowacyjne opuść uniwersytet i kieruj się na stację; jednak przy wejściu odbij w lewo, w kierunku barki. Wręcz jej właścicielom niedawno otrzymany woreczek z pieniędzmi. Niestety ciągle pozostaje problem konsoli. Małżeństwo rzuci klucz potrzebny, by otworzyć panel. Podnieś go, wejdź na stację i zbliż się do konsoli. Po drodze będzie telefon od mamy, która pochwali się ostatnią randką z niejakim Frankiem (Malkovitchem). Wcześniej czy później ta wiadomość przyda ci się. Kiedy dotrzesz do konsoli, przyjrzyj się jej i odsłoń panel, przekręcając w dziurce dopiero co zdobyty klucz. Okazuje się, że kombinacja służąca temu, by połączyć się z odpowiednim oddziałem informacji telefonicznej, jest w istocie instrukcją. Naciśnij #42* na klawiaturze. Śluza otworzy się. Wróć do barki, porozmawiaj z małżeństwem i pogadaj o śluzie - wybierz opcję Locks z listy dialogowej. Kiedy barka wpłynie, wróć do konsoli i naciśnij #41*. Poziom wody wyrówna się, a barka przepłynie dalej. Wróć do pociągu i skieruj się w prawo - w kierunku mechanizmu nakręcającego. Kiedy natkniesz się na barkę, porozmawiaj z jej właścicielami i z dostępnych opcji dialogowych wybierz Help. Facet rzuci metalowy łańcuch. Przymocuj do niego hak znaleziony wcześniej na brzegu. Bohaterka automatycznie przymocuje łańcuch do pociągu. Barka podciągnie skład do mechanizmu nakręcającego. Przejdź w stronę mechanizmu. Telefon od profesora Ponsa, który zaprasza na swój wykład. Chcąc, nie chcąc - udaj się na uniwersytet. W środku przejdź w prawo, a następnie na wprost. Po schodach z lewej strony wejdź do sali wykładowej. Idź naprzód, dopóki profesor Pons nie rozpocznie wykładu. Po wysłuchaniu prelekcji o tajemniczym plemieniu Yukoli opuść salę i wróć przed szkielet mamuta. Tym razem kieruj się w prawo do laboratorium profesora Ponsa. Tu podejdź do stołu i zabierz notatki profesora oraz mamuta. Opuść uniwersytet i wracaj do pociągu. Wejdź po schodkach, ale nie wsiadaj do wagonu, tylko przejdź w prawo. Po drugiej stronie składu podejdź do mechanizmu nakręcającego, obróć kołowrót, a następnie przestaw dźwignię. Odbierzesz kolejny telefon od Dana, który jest już na drodze wylotowej, tylko że jeszcze o tym nie wie. Po skończeniu rozmowy wróć do pociągu i wsiadaj do wagonu. Przejdź do pomieszczenia z półkami - tam postaw mamuta na podstawce z prawej strony. Cylinder muzyczny, znaleziony w laboratorium profesora Ponsa, postaw w fonografie znajdującym się pod figurkami Anny i Hansa. Po obejrzeniu wstawki animowanej Kate automatycznie umieści cylinder w gablotce. Wróć do Oskara i porozmawiaj z nim. Z dostępnych opcji dialogowych wybierz Mission (przypomnienie o konieczności dalszej podróży). Pociąg ruszy, ale podróż będzie wyjątkowo krótka. Wysiądź z wagonu. Przesuń się w prawo, podejdź do budki i porozmawiaj z Oskarem. Okaże się, że tym razem upierdliwy automaton chce, abyś wręczył mu wizę. Z dostępnych opcji dialogowych wybierz Mission. Przesuń się w lewo za budkę. Podejdź do stalowych drzwi w murze, otwórz je i wejdź. Wespnij się po metalowych schodach na szczyt muru. Telefon od koleżanki z biura. Po skończonej rozmowie udaj się w dół. Przejdź murem w lewo i wejdź do budynku. W środku porozmawiaj z kapitanem i z dostępnych opcji dialogowych wybierz Mission. Najwyraźniej facet ma lekkiego fioła - strzeże śluzy przed natarciem kozaków. Spójrz przez teleskop i naciskaj czerwony guzik po prawej tak długo, dopóki nie zobaczysz martwego drzewa - to ten kozak, którego ciągle widzi dzielny - ale krótkowzroczny! - kapitan. Jeszcze raz porozmawiaj z nim, znów wybierając Mission z dostępnych opcji dialogowych. Przyjrzyj się stolikowi po prawej stronie. Zerknij na leżące tam okulary (wiadomo już, że ma kiepski wzrok). Nalej do szklanek wina, które dostałeś w ramach przeprosin od kierownika stacji. Następnie dopraw je specyfikiem z puszki (ten, pędzony z amerzońskich jagód, niezwykle poprawia ostrość widzenia). Udobruchany lampką wina kapitan zgodzi się jeszcze raz zerknąć przez teleskop - i dostrzeże własną omyłkę. Po otrzymaniu wizy zejdź i pokaż zdobycz Oskarowi, który wciąż siedzi w budce jak cieć. Dostaniesz bilet. Wsiądź do pociągu i daj bilet Oskarowi. W końcu możesz kontynuować podróż.



Komkolzgrad

Położony gdzieś w głębi Rosji, zapuszczony i zapomniany kosmodrom.

Przesuń się w prawo tak, aby zejść na stację. Potem w lewo, w kierunku gigantycznego automatonu. Porozmawiaj z Oskarem, który siedzi w lokomotywie. Okazuje się, że znowu trzeba znaleźć maszynę nakręcającą. Automaton i tym razem nie pomoże ci ani trochę, gdyż - jak twierdzi - powietrze w tych okolicach jest dla niego zbyt zanieczyszczone. Przesuń się dalej na lewo. Na kolejnym ekranie skieruj się w prawo. Podejdź do drabiny znajdującej się koło nogi automatonu i wejdź na górę. Znajdziesz się w bardzo ciasnym pokoiku. Przyjrzyj się szafce nad łóżkiem. Zabierz kolejny muzyczny cylinder, plany gigantycznego automatonu oraz dźwignię. Przyjrzyj się konsoli po prawej stronie. Wstaw dźwignię w jej środek i pchnij ją dwa razy do przodu (automaton podjedzie do pociągu). Potem naciśnij czerwony guzik. Okazuje się, że mechanizm nakręcający znajduje się w nodze automatonu. Skład zostanie "nakręcony". Pociągnij dźwignię dwa razy do tyłu. Kiedy automaton wróci na miejsce, opuść sterówkę automatonu i zejdź. Zobaczysz jakieś ponure indywiduum, które szybko w pośpiechu opuszcza pociąg. Rzecz jasna, pojawiły się komplikacje. Wróć do pociągu. Wsiądź do wagonu i udaj się do wagonu sypialnego, znajdującego się za pomieszczeniem z półkami. Tam znajdziesz związanego i zakneblowanego Oskara. Ponadto ktoś zwinął mu ręce. Weź metalowe tęgoszczypy z podłogi. Rozwiąż Oskara i porozmawiaj z nim. Tak jak podejrzewałeś, bez rąk ani rusz. Cofnij się do pomieszczenia z półkami. Umieść niedawno znaleziony cylinder muzyczny w fonografie pod figurkami Anny i Hansa. Po obejrzeniu animowanej wstawki Kate automatycznie odstawi cylinder do gablotki. Opuść pociąg i wróć do gigantycznego automatonu. Wejdź na górę i przyjrzyj się konsoli. Tym razem pchnij dźwignię do przodu tylko jeden raz. Wyjdź z pokoiku. Na zewnątrz przeskocz na znajdujący się po prawej stronie gzyms. Spójrz na otwór w ścianie. Powiększ go do pokaźnych rozmiarów za pomocą tęgoszczypów. Kiedy Kate skończy wycinanie otworu, wejdź do magazynu. Przesuń się na prawo i spójrz na zawartość półek po lewej stronie. Zabierz białą świecę zapłonową (spark plug). Wyjdź na zewnątrz i wskocz na drabinę automatonu. Wejdź do pomieszczenia sterującego, przyjrzyj się konsoli i pociągnij dźwignię do tyłu. Wyjdź z pomieszczenia i zejdź. Wróć do pociągu, jednak nie wsiadaj. Zamiast tego, skieruj się w prawo. Przestaw dźwignię - tę obok pudeł z dynamitem oraz stalowej kolumny. Wsiądź do windy i zjedź do kopalni. Na dole będziesz miał telefon od Dana, jednak z racji twojego położenia sygnał będzie fatalny i po chwili Kate przerwie połączenie. Przyjrzyj się bliżej generatorowi po lewej stronie. W odpowiednie miejsce dopasuj świecę zapłonową, a następnie przesuń tę dźwignię pod świecą. Uruchomisz generator, który po chwili rozświetli mroczne korytarze kopalni. Przesuń się w dół ekranu i skieruj się na wprost, zaś na kolejnym ekranie ponownie udaj się w dół. Zbliż się do windy po prawej stronie i za jej pomocą wjedź do fabryki. Przesuń dźwignię, którą widzisz po lewej stronie zbrojonych drzwi. Te się odsuną, umożliwiając wejście do fabryki. Na razie jednak nie wchodź tam, tylko przejdź na prawo. Wejdź po metalowych schodach i zbliż się do organów. Spójrz na automaton-pianistę. Weź śrubokręt leżący po lewej stronie. Zejdź i podejdź do zbrojonych drzwi. Zejdź. Przesuń się w lewo i przyjrzyj się metalowej płycie, którą przykręcono do drabiny po lewej. Za pomocą śrubokręta odkręć wszystkie cztery śruby. Wejdź na górę i otwórz drzwi po lewej stronie. Znajdziesz się w pomieszczeniu sterującym. Porozmawiaj z siedzącym tu dyrektorem Borodinem. No, mamy kolej-

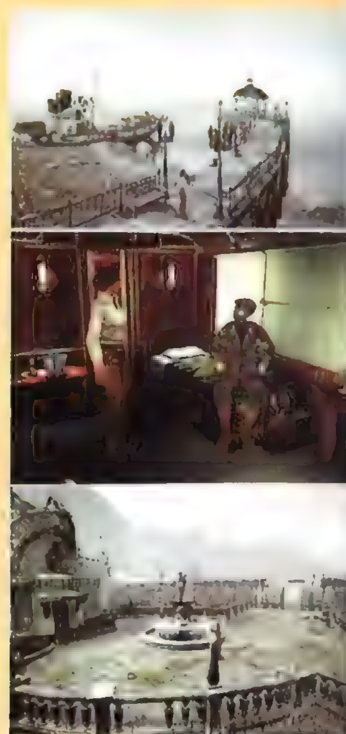






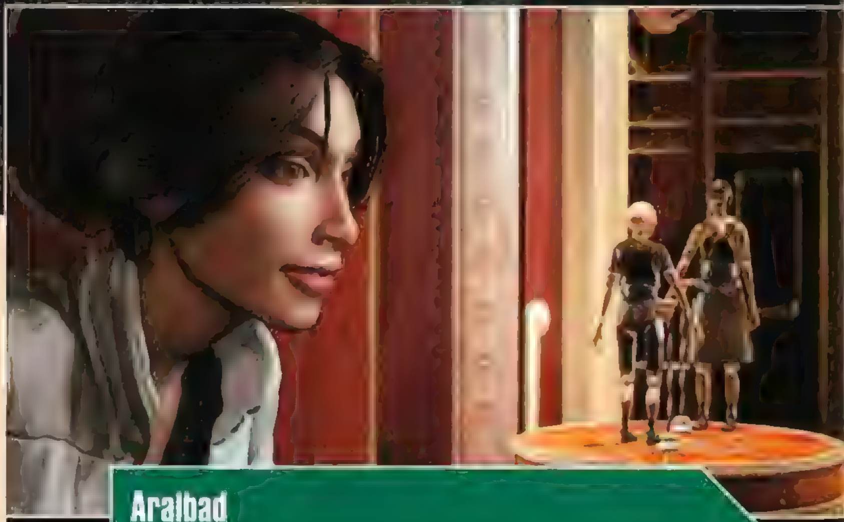
nego wariata do kolekcji. Okazuje się, że aby odzyskać ręce Oskara, będziesz musiał odnaleźć niejaką Helenę Romańską, słynną niegdyś śpiewaczkę. Pamiętaj, by podczas rozmowy z dostępnych opcji dialogowych wybrać Mission. Opuść to pomieszczenie i zejdź drabiną. Zajrzyj do niedawno opuszczonego kontenera po prawej stronie. Ten przekształcono na minimuzeum poświęcone śpiewaczce, owej Helenie, którą masz znaleźć. Przejdź w dół ekranu, następnie do przodu. Przyjrzyj się otwartej szufladzie po lewej stronie. Zabierz ze środka pamiętnik - i przeczytaj go. Weź listy - te również przestudiuj. W pamiętniku wspomina się o przyjaźni Divi z niejakim Malkovitchem - tym samym, którym ostatnio tak się zachwyca mama. Wyjmij telefon komórkowy i z pamięci wybierz jej numer. Naciśnij Send. Porozmawiaj z nią. Dowiesz się, że Helena przebywa w Aralbadzie. Wróć do pomieszczenia sterującego. Po drodze po raz kolejny zadzwoni ofermowaty Dan. Na miejscu znów porozmawiaj z dyrektorem. Podczas dialogu z listy dialogowej wybierz opcje - Aralbad oraz Mission. Wyjdź z pomieszczenia i skorzystaj z wagonika po prawej stronie. Kiedy przybędziesz na miejsce, przejdź do prawego dolnego rogu ekranu. Tu telefon od Oliwii, która w trosce o wasz związek zaczęła umawiać się z Danem :), by pocieszyć biedaka. Przejdź do przodu. Idź metalowymi schodami po lewej. Przesuń się w prawo, a na kolejnym ekranie po metalowych schodkach na platformę. Znów metalowymi schodami po prawej - ale do kapsuły. Przesuń się do przodu i porozmawiaj z byłym kosmonautą.

Niestety nie wyciśniesz z niego nic ciekawego. Po rozmowie weź butelkę wódki leżącą po prawej stronie. Kosmonauta stwierdzi, że czas się trochę przewietrzyć. Kiedy dzielny wojak wywinie orła, wróć do kapsuły. Przejdź do przodu i przyjrzyj się szafce, która znajduje się po lewej stronie. Zabierz ze środka klucz oraz pismo informujące o cofnięciu funduszy dla kosmodromu. Opuść kapsułę. Zejdź metalowymi schodami z lewej strony kapsuły. Przejdź w prawo i przekręć widoczny po lewej stronie zawór. Przesuń się w lewo i ponownie wejdź na platformę. Przyjrzyj się konsoli obsługującej dźwig - po lewej stronie. Włóż znaleziony w kapsule klucz do otworu po prawej. Przesuń dźwignię, która odpowiada za przemieszczanie się dźwigu w poziomie - w lewo. Później przesuń dźwignię odpowiadającą za manewrowanie dźwigiem w pionie - do góry. Na koniec przesuń tę odpowiedzialną za wodę - do góry. Po skąpaniu kosmonauty w zimnej cieczy zejdź z platformy i przejdź w prawo. Jeżeli chcesz, możesz porozmawiać z otrzeźwiałym. Przejdź w prawo, a na następnym ekranie w lewo. Metalowymi schodami po prawej stronie wejdź do pokoju kontroli lotów kosmicznych. Spójrz na tablicę kontrolną po prawej. Weź klucz z lewej strony. Odsuń szarą płytkę pod przełącznikiem I/O i podłącz rozłączone kable. Włóż znaleziony klucz do otworu po lewej stronie. Włącz konsolę, pstrykając przełącznikiem I/O. Ekran rozbłyśnie na zielono. Zabierz aparat do kontroli krwi (małe czarne pudełko z rączką) widoczny po prawej stronie konsoli. Opuść ten pokój. Na dole przesuń się w lewo. Tu przejdź w prawo, a następnie na wprost, w kierunku schodów prowadzących do statku powietrznego. Spróbuj wejść do środka. Okaże się, że potrzebujesz klucza. Wróć do kosmonauty i porozmawiaj z nim. Pamiętaj, aby podczas rozmowy z opcji dialogowych wybrać zapytanie o krążące wokół statku ptaki (Bird) oraz o statek (Airship). Wróć do statku powietrznego i wejdź do środka za pomocą otrzymanego przed chwilą klucza. Tam przestaw dźwignię po prawej stronie. Zejdź i wróć do schodów prowadzących do pokoju kontroli. Spotkasz tu naszego niedoszłego kosmonautę. Użyj na nim aparatu do kontroli krwi, czyli mówiąc po ludzku - pobierz mu krew. Wróć do pokoju kontroli i przyjrzyj się konsoli po prawej. Wstaw aparat do badania krwi w miejsce, skąd go zabrałeś. Naciśnij guzik, przy którym znajduje się rysunek strzałek w górę i w dół. Naciśnij guzik, przy którym jest wizerunek strzykawki. Niestety nasz dawca nie może zostać kosmonautą z powodu zbyt wysokiego poziomu alkoholu we krwi (a może lepiej byłoby rzec: zbyt niskiego poziomu krwi w alkoholu). Ciekawe, że Rosjanie uzależniają wystrzelenie rakiety od tego, czy astronauta jest trzeźwy. :) Trzeba będzie podmienić krew astronauty na naszą własną. Kliknij raz aparat, ale go nie wyjmuj. Ponownie naciśnij guzik ze strzykawką. Następnie guzik z wizerunkiem obracających się strzałek i na koniec ten, przy którym widać rysunek trójkąta. Zauważ, że kosmonauta rzucił jakąś korbę. Zaraz potem dumnie uniesie się w górę. Wyjdź z pokoju kontroli. Na dole przejdź w lewo. Zabierz leżącą na ziemi korbę. Przejdź w dół ekranu. Na następnym przesuń się w lewo, a potem na wprost. Tu - w lewo, w kierunku schodów wiodących na wieżę. Na górze przejdź na wprost i wstaw korbę do otworu. Syrena poderwie do lotu orła (Sojuza), który odpędzi wszędobylskie ptaszyska zgromadzone wokół statku powietrznego (jedna z ładniejszych animacji, jakie zdarzyło mi się widzieć). Wróć do statku i ponownie pociągnij za dźwignię.



Aralbad

Położony nad częściowo wyschniętym (co od razu widać) jeziorem Aralskim kurort dla najwyższych sowieckich oficjeli i wojskowych. Po przybyciu na miejsce wyjdź z gondoli i skieruj się w lewo. Idź, dopóki nie będzie do ciebie telefonu. Dzwoni twój szef, który na wczoraj chce mieć umowę, umowę i tylko umowę. No dobrze. Skieruj się w lewo i wejdź do Hotelu Kronsky. Porozmawiaj z recepcjonistą-kibicem i wypytaj, o co się da. Niestety, jako że nie jesteś hotelowym gościem, facet jest tak bardzo skłonny do pomocy jak bryła lodu. Nie udziela też żadnych informacji. Nie, to nie. Przejdź w głąb - czyli w dół ekranu, skieruj się w lewo i podejdź do drewnianych drzwi. Weź stojącą na jednej z półek butelkę detergentu (zielona jak irlandzka koniczyna). Recepcjonista ogląda mecz. Wyjdź przed hotel i wlej detergent do fontanny. Wróć do budynku i pociągnij linę z prawej od zasłony okiennej (bordowa). Odsłoni się okno. Zbliż się do recepcji i uderz w dzwonek. Recepcjonista, jegomość o typowo rosyjskim nazwisku Smietana (Smetana), zobaczy, co się dzieje na zewnątrz i wybiegnie, by zaradzić nieszczęściu. Skorzystaj z tego i zajrzyj za ladę. Spójrz na księgę gości. Dowiesz się, że Helena Romańska (Romansky) jest gościem hotelu pod numerem 1270. Podnieś też broszurę reklamową (na prawo od księgi gości). Naciśnij czerwony guzik, który otwiera stalowe drzwi. Wejdź przez zakratowane odrzwia do Części Rezydentów (SPA). Przesuń się w lewo i jeszcze raz w lewo (mijając bar), i w dół ekranu. Wejdź w korytarz widoczny w głębi i pośrodku ekranu. Podnieś kryształowy kielich. Wróć do baru drogą, jaką Kate tu przybyła. Przyjrzyj się konsoli przy drzwiach po prawej stronie (to małe z białym ekranem). Wciśnij 1270 i pociągnij za dźwignię. Nic. O, kurczę! Coś tam jednak się otwarło. Wróć do holu wejściowego (w górę i po lewej, mijając Automatona Jamesa) i skieruj się w prawo, a następnie w lewo. Miń grających w szachy (nie ma co z nimi gadać) i przejdź dalej w dół, a potem w dopiero co otwarte drzwi po lewej. Podnieś kartę wstępu leżącą na podłodze. Jest to wejściówka o numerze 0968. Wróć do konsoli przy barze i wklep nowy kod (0968), a potem pociągnij za dźwignię i wejdź w otwarte dopiero drzwi. Zabierz wiszącą na wieszaku z prawej maskę gazową (Kate wkłada ją automatycznie) i otwórz drzwi. Teraz w dół ekranu na Promenadę i po niej w prawo, aż dojdziesz do kolistego pawilonu, na którym siedzi Helena. Porozmawiaj z nią i wypytaj o wszystko, o co się da. Stara dama nie bardzo ma ochotę na pogawędkę, choć Kate powołuje się na znajomego matki - słynnego rosyjskiego tenora Franka Małkowicza. Ma migrenę i prosi Kate, by ta przywołała jej służącego. Zejdź z tarasu po to tylko, by wpaść na nieludzko wkurzonego recepcjonistę. Romańska mimo to oznajmia Smietanie, że Kate jest jej gościem. Recepcjonista jak niepyszny idzie precz. Podejdź do wiszącego nieopodal dzwonu (nieco w dole ekranu) i przyjrzyj mu się. Zabierz dzwon, a potem wróć do wejścia na promenadzie: spójrz na uchwyt po prawej stronie. Wstaw dzwon na miejsce i pociągnij za łańcuch. Wejdź w drzwi i powieś maskę na haku (kliknij hak). Przejdź do baru - tam znajdziesz automaton Jamesa (fotel na kołach). Porozmawiaj z nim. Kate poradzi mu, by wziął maskę - i James pojedzie po Helenę. Zaraz potem Kate ma telefon od matki. Po rozmowie James przywozi Helenę do baru. Porozmawiaj z nią i z dostępnych opcji dialogowych wybierz pytanie o Hansa. Dowiesz się o wspaniałym koktajlu (Blue Helena), który przywraca głosowi Heleny dawne brzmienie. Koktajl przygotowywał barman George z paryskiego hotelu Meuritze. Helena nie bardzo chce pojechać do Komkolzgradu, bo straciła głos. Przyjrzyj się bliżej barkowi po lewej stronie i weź kartkę papieru. Zobacz, jakim nutom odpowiadają rozmaite napoje otrzymywane z wódki. Zajrzyj do szafki znajdującej się po twojej stronie baru pod Heleną. Weź cytrynę i skrystalizowany miód. Zerknij do broszury opisującej hotelową grupę Endor. Jeden z jej hoteli (paryski Meuritze) ma zaznaczony numer (464 336 43). Zadzwoń tam, używając telefonu komórkowego. Słynnego George'a nie ma, ale jeden z barmanów poda przepis na koktajl Blue Helena: 1 porcja wódki, 1 kropla Curacao, 1 porcja miodu, 1 cytryna, 1 kryształ lodu. Wstrząsnąć (nie mieszać!). Przesuń się w prawo, by wyjść zza baru. Następnie w lewo i w dół ekranu. Przejdź dwa razy w prawo. Miń dwóch grubasów siedzących w basenie i zbliż się do wanny z wodą po lewej stronie. Przekręć zawór, a gdy woda w wannie się zagrzeje, wetknij dzban ze skrystalizowanym miodem do wody. Uzyskasz zwykły płynny miód. Wróć do baru i przyjrzyj mu się. Włóż cytrynę w pustą szczelinę wyciskacza - w lewym górnym rogu. W prawym z kolei znajdują się dwa uchwyty. Do pierwszego po prawej wstaw miód, do drugiego wódkę (zabraną kosmonaucie z Komkolzgradu). Wciśnij guzik I/O. Teraz drugi od lewej na półokrągłej klawiaturze, która znajduje się u dołu ekranu. Porusz małą dźwignią po prawej stronie (tą pomiędzy znakami nut) i przestaw ją w prawą. Wciśnij trzeci klawisz od lewej na półokrągłej klawiaturze - tej u dołu ekranu (jakbyś się pytał, dzięki temu z wódki uzyskujesz brzmienie Curacao). Naciśnij guzik z plastrem miodu, a potem znakiem cytryny. Później dodaj lodu (naciskając guzik ze śnieżynką). Na koniec wciśnij Shaker. Uzyskany koktajl wprawdzie jest właściwy, ale Helena nie bardzo wierzy w jego ozdrowieńczą siłę. Weź kryształowy kielich (znaleziony wcześniej) i postaw go z prawej strony od Heleny na barze. I znów do niej przemów. Diva zaśpiewa raz jeszcze... i rozbije kielich (rezonans - podobną sztuczką posługiwał się ponoć słynny rosyjski bas, Fodor Szaliapin). Wyjdź z hotelu i pobiegnij do sterowca, którym Kate tu przybyła. W tym czasie będziesz miał telefon od przyjaciółki, która... no, jak to przyjaciółka z przyjacielem. Tak czy siak wracasz z podstarzałą divą do Komkolzgradu.



Komkolzgrad

Helena zostaje uwięziona w metalowej klatce, którą przygotował dla niej stuknięty jak marcowy zając Dyrektor. Podejdź do klatki i przyjrzawszy się kłódce, przetnij ją tęgoszczypcami. Uwolnij Helenę, a potem spójrz na organistę. Odkręć łapy Oskara za pomocą śrubokrętu i zabierz je ze sobą. Przesuń się w lewo, a następnie kieruj się w dół ekranu. Zbliżcie się z Heleną do drzwi. Gdy ta wejdzie za nie, stuknięty Borodin zatrzaśnie wyjście. Kate podaje dłonie Oskara Helenie - ale sama musi znaleźć jakieś inne wyjście. Podejdź do windy po prawej stronie i skorzystaj z niej. Kate zjedzie do kopalni. Zejdź i idź przed siebie. Usłyszysz okropny huk - Borodin wysadził pod ziemią windę (no, bo przecie nie w powietrze! :)). No nic - wal dalej przed siebie. I znów w dół ekranu. Pociągnij dźwignię z prawej. Zjeżdża winda... z kolejnym ładunkiem dynamitu; dyrektor fabryki naprawdę przestał cię lubić! Kate rzuca się do ucieczki. Po wybuchu ruszaj ponownie w kierunku windy. Po drodze zobaczysz, że wybuch odsłonił kratę przewodu wentylacyjnego. Wejdź w rurę. Zerknij do skrzyni z dynamitem po lewej stronie. Wcześniej była zamknięta, teraz jest lekko uchylona. Weź bombę. Tyka... niedobrze, ale jakoś sobie z tym poradzimy. Przejdź w prawo i w lewo - do lokomotywy. Porozmawiaj w Oskarem. Wsiądź do wagonu. Kate ma telefon od Dana (głupio się czuje, wyłupczywszy przyjaciółkę Kate), ale ważniejsze jest, że drogę pociągu blokuje ogromny stalowy Kolos Rosyjski. Wyjdź ze składu i przejdź do Kolosa. Wetknij ładunek dynamitu w jego prawą nogę. Pociąg Voralberga rusza do Aralbadu.



Aralbad

Wyjdź na dach i przeszedłszy do końca peronu (w lewo i na prawo), nakręć sprężynę pociągu - użyj pokrętła i dźwigni. Porozmawiaj z Oskarem i przypomnij mu o zadaniu do wykonania (Mission). Zaraz potem pojawi się Smietana z wiadomością, że Kate ma odebrać paczkę w recepcji. Wróć tam i zajrzyj do paczki (stoi na lewo od Smietany). Weź Lalkę Mamuta. Zaraz potem Kate dostanie telefon od już nie na żarty wkurzonego zwłoką szefa. Potem Smietana ma telefon od Heleny, która chce porozmawiać z Kate - i czeka na nią w barze. Idź tam i porozmawiaj. Potem wyjdź na promenadę - już bez maski, bo śnieg i mróz rozpędziły trujące wyziewy (może przyczyniła się do tego awaria fabryki w Komkolzgradzie?). Porozmawiaj z siedzącym na ławce Hansem Voralbergiem. Ten podpisuje umowę. I obejrzyj zakończenie (wspaniały bieg Kate za pociągiem Hansa!). Spotkamy się przy grze Syberia 2!

BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR

1. INSTALACJA

Większość etapów instalacji następuje automatycznie. Wrzuć płytę z grą do napędu i czekaj na uruchomienie się programu instalacyjnego. Jeśli instalacja nie rusza samodzielnie, wejdź w Mój Komputer i uruchom instalację samodzielnie. W dalszej części program poprosi jeszcze o literę dysku, na którym ma zostać zainstalowana gra, i katalog (np. c:\Blue Byte\Battle Isle).

2. MENU GRY

Przed uruchomieniem gra wyświetli okno, w którym można zdefiniować poszczególne opcje graficzno-muzyczne. Ustaw je na poziomie odpowiednim dla mocy twojego komputera. W menu głównym będziesz miał do wyboru samouczek, grę dla jednego gracza (pojedyncze misje bądź którąś z kampanii), grę sieciową (Internet i LAN) oraz standardowe opcje wczytania, credits etc.

3. SZYBKI START

Poniżej znajdziesz krótki i wyrywkowy przewodnik, który pozwoli ci odkryć tylko najważniejsze funkcje gry. Aby uzyskać informacje o reszcie, przeczytaj instrukcję z CD.

W grze dostępne są dwa tryby pracy kamery: StratKam (kamera strategiczna) i TaktKam (kamera taktyczna). Ta druga pojawia się automatycznie po kliknięciu jakiejś jednostki lub budowli. Jeśli wyłączysz automatyczne przechodzenie do tego trybu, możesz go przywołać klawiszem Y.

Do zaznaczania budowli służy lewy przycisk myszki. Po zaznaczeniu jednostki wokół niej pojawia się zielona obwódka, a po zaznaczeniu budowli zielona ramka (widoczne są tylko jej krawędzie).

Walka odbywa się w systemie turowym - strony wydają komendy swoim jednostkom na przemian. Każde działanie "kosztuje" pewną liczbę punktów akcji. Każda jednostka zaczyna turę z taką samą ich liczbą, na początku każdej tury jest ona odnawiana. Nad każdą jednostką znajdują się trzy poziome wskaźniki umieszczone w zielonych nawiasach. Aby wyświetlić więcej informacji o jednostce, kliknij ją prawym przyciskiem myszy.

Podczas walki wskaźnik na samej górze jednostki ma kolor zielony i podaje liczbę punktów życia. Wskaźnik niebieski informuje o liczbie punktów akcji, zaś wskaźnik żółty pokazuje ilość energii w akumulatorach. Jednostki samodzielnie produkują amunicję i do tego właśnie potrzebują energii. Po prawej stronie wskaźników znajdują się gwiazdki - mówią one o doświadczeniu jednostki (maks. 3). Żółte koło wskazuje zasięg strzału zaznaczonej jednostki.

Jednostki nieprzyjaciela są zaznaczone czerwoną obwódką i mają czerwone paski energii. Jednostki sprzymierzone zaznaczone są szarym kolorem. Jeśli wróg jest w zasięgu strzału, po najechaniu na niego kursorem ten zmieni się w celownik, a twoja jednostka zostanie połączona z wrogą czerwoną linią. Kiedy atakowanej jednostce pozostanie mniej niż 25% życia, pojawi się nad nią symbol ostrzeżenia. Po przemieszczeniu jednostki można zmienić kierunek jej ustawienia, w zależności od mocy pancerza.

Jednostki potrzebują energii do tworzenia amunicji. Możesz im ją dostarczyć jednostkami typu Mrówka. Po prostu wyślij jednostkę do mrówki (powinna znajdować się blisko SPE). Dostarczyć energię można również dzięki jednostce Klaywor, która jest ruchomym SPE. Możesz ją zamienić w stacjonarny SPE (używając menu kontekstowego wywoływanego prawym przyciskiem myszy), ale tylko wtedy, gdy znajduje się w obszarze zasięgu sztabu. Jeśli sztab zostanie zniszczony, oznacza to automatyczny koniec gry!

Po kliknięciu Sztabu Gospodarczego na ekranie pojawi się menu budowy podzielone na trzy części. Możesz z tego menu wybierać poszczególne budowle i umieszczać je na wyspie, na której będziesz rozwijał strukturę gospodarczą. Ustawiając budowle, uważaj na znaki dawane przez grę - np. jeśli pojawią się symbole w kształcie błyskawicy, oznacza to, że możesz w danym miejscu postawić budowlę, ale nie będzie można do niej przesyłać energii, co z kolei oznacza "śmierć" dla budynku. O ile połączenia energetyczne tworzą się samoczynnie, to już szlaki transporterów wiozących surowce musisz zrobić samodzielnie.

Na początku gry wybuduj kolejno: pompownię, kopalnię aldinium, elektrownię, kopalnię żelaza oraz fabrykę stali. Następnie jak najszybciej zbuduj akademię, potem dodatkowe elektrownie. Na początku gry rozbuduj kopalnie (szczegóły w opisie budynków). Uważnie śledź informacje z prawego dolnego rogu ekranu - dowiesz się, jaką ilością surowców dysponujesz. Czerwone liczby informują, że zapasy surowca się właśnie zmniejszają.

WYKRYTE PROBLEMY

Kursor myszki przesuwa się zbyt wolno lub niestabilnie?

Wiele kart graficznych obsługuje kursory sprzętowe, które poruszają się o wiele bardziej płynnie. W meny głównym gry znajduje się opcja służąca do dostosowania wyglądu kursora: Opcje=>Ustawienia ekranu=>Kursor. Wszystkie opcje kończące się na litery "HW" oznaczają szybkie kursory sprzętowe. Jeśli po wyborze kursora sprzętowego zauważysz jakieś problemy ze swoją kartą graficzną (co zdarza się na przykład w przypadku starszych kart typu Voodoo), w menu ustawień możesz tę opcję wyłączyć.

A jeśli sekwencje filmowe są zbyt wolne?

Jeśli sekwencje filmowe na twoim komputerze nie są odtwarzane płynnie, w menu głównym, pod Opcje/Grafika, zmień rozmiar ekranu na "oryginalny".

Jak przyspieszyć działanie gry?

Niestety część z poniższych ustawień może negatywnie wpłynąć na wygląd gry - coś za coś.
Klawisz F - (włącza/wyłącza status i zasięg wyświetlania jednostek). Włączenie tej opcji może w przypadku słabszych maszyn spowodować zwolnienie działania gry.

W menu ustawień (dostępnym z menu autouruchamiania lub z menu startowego Windows):
- Tekstury obiektów: jedna czwarta rozmiaru (bardzo ważne!)
- Jakość tekstur: 16 bitów, brak szczegółowych tekstur (bardzo ważne!)
- Cienie: brak (bardzo ważne!)
- Tryb: Wybierz 640 x 480 lub 800 x 600

W menu opcji (dostępnym z menu głównego gry):
- Pole widzenia: Krótkie lub normalne (bardzo ważne!)
- Filtr tekstur: Dwuliniowy
- Jakość wody: Niska (bardzo ważne!)
- Ustawienia GUI / kursor: Włącz kursor sprzętowy

JEDNOSTKI

Aligator

Uzbrojenie: karabin maszynowy
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: wybudowana stocznia
Specjalne: brak
Info: mały i szybki statek towarowy

Mrówka

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: wybudowana fabryka jednostek lekkich
Specjalne: wysysają energię z wroga
Info: przebywają blisko Stacji Przekaźnikowych Energii (SPE), z których otrzymują energię

Archimedes

Uzbrojenie: wyrzutnia
Wymagania do badań: wybudowana fabryka jednostek ciężkich, wynaleziona wyrzutnia pocisków przeciwlotniczych
Wymagania produkcji: wybudowana fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: świetnie broni tyły
Info: czołg przeciwlotniczy

BNR 8

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: fabryka jednostek lekkich, technologia zagłuszania radarów
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: nie może zagłuszać radarów na wyższym poziomie technicznym niż one same
Info: jednostka antyradarowa

Łazik

Uzbrojenie: rakiety ziemia-ziemia
Wymagania do badań: brak

Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: działania partyzanckie
Info: pojazdy zwiadowcze

Kometa FP 42

Uzbrojenie: wyrzutnia
Wymagania do badań: fabryka jednostek ciężkich, wyrzutnia pocisków przeciwlotniczych, drugi poziom ulepszenia
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: dwa razy większy zasięg niż u Archimedesa
Info: wolniejszy następca Archimedesa

Dowódca

Uzbrojenie: broń ręczna
Wymagania do badań: lekka jednostka piechoty, ulepszenie poziom 2
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich, ulepszenie poziom 2
Specjalne: brak
Info: zwiadowca

Komandos

Uzbrojenie: karabin snajperski
Wymagania do badań: wynaleziony karabin snajperski
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: obniżają morale wroga
Info: szybka i dalekosiężna jednostka piechoty

Konstruktor

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: mają poziomy ulepszenia
Info: pojazd budujący, zamienia energię w materię

Crux

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: zakłady lotnicze
Specjalne: 25 luków towarowych
Info: dobrze opancerzony samolot transportowy

Dogster

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: osiem miejsc dla piechoty
Info: opancerzony transportowiec

EID 314

Uzbrojenie: ciężkie działa
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: zakłady lotnicze
Specjalne: możliwe dodatkowe ulepszenia
Info: helikopter bojowy o małym zasięgu

Exterminator

Uzbrojenie: bomby
Wymagania do badań: bomby energetyczne
Wymagania produkcji: zakłady lotnicze
Specjalne: powinna mu towarzyszyć eskorta
Info: szybki i ciężki bombowiec

Miotacz ognia

Uzbrojenie: miotacz ognia
Wymagania do badań: wynaleziony miotacz ognia
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: w ciągu dnia jest bezbronny
Info: jednostka piechoty

Genom J9

Uzbrojenie: pociski powietrze-powietrze
Wymagania do badań: wyrzutnia pocisków powietrze-powietrze, radar, ulepszenie poziom 1
Wymagania produkcji: zakłady lotnicze
Specjalne: zaprojektowany do prowadzenia operacji z wysp lub z lotniskowca Tytan
Info: samolot myśliwski

Duch FB 4

Uzbrojenie: karabin maszynowy i bomby
Wymagania do badań: bomby, radar, ulepszenie poziom 2
Wymagania produkcji: zakłady lotnicze
Specjalne: zaprojektowany do prowadzenia operacji z wysp lub z lotniskowca Tytan
Info: samolot myśliwski

Miotacz granatów

Uzbrojenie: granatnik
Wymagania do badań: wynaleziony miotacz granatów
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: brak
Info: jednostka piechoty

Ciężka piechota

Uzbrojenie: przenośna wyrzutnia rakiet
Wymagania do badań: wynaleziona przenośna wyrzutnia rakiet
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: postrach załóg czołgów nieprzyjaciela
Info: powolna jednostka piechoty

Jonowa Gwiazda V2

Uzbrojenie: działo
Wymagania do badań: wynalezione - amunicja plazmowa, działo artyleryjskie ulepszone do 2 poziomu
Wymagania produkcji: fabryka jednostek stacjonarnych
Specjalne: musi wystrzelić kilka pocisków, zanim trafi
Info: działo artyleryjskie dalekiego zasięgu

Klaywor

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek stacjonarnych
Specjalne: może być użyty tylko raz
Info: transporter jednostek

Lekka Piechota

Uzbrojenie: broń ręczna
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: dobry sposób na wykończenie dogorywającego wroga
Info: najsłabsze i najtańsze jednostki piechoty

Magpie

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: brak
Info: zbiera złom i zamienia na energię

Meduza RA8

Uzbrojenie: wyrzutnia
Wymagania do badań: wynaleziona wyrzutnia pocisków przeciwlotniczych
Wymagania produkcji: fabryka jednostek stacjonarnych
Specjalne: doskonale zabezpiecza przed atakami z powietrza
Info: wyrzutnia pocisków przeciwlotniczych

Nashorn

Uzbrojenie: działo
Wymagania do badań: wynalezione działo czołgowe, ulepszenie poziom 2
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: postaw go, gdy zdobędziesz przewagę w powietrzu
Info: ciężki czołg bojowy

Orka U9

Uzbrojenie: torpedy, pociski
Wymagania do badań: wynalezione wyrzutnia torped i podwodna wyrzutnia pocisków
Wymagania produkcji: stocznia, ulepszenie poziom 2
Specjalne: brak
Info: łódź podwodna

Orion OR 3

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: można ulepszać
Info: pojazd z radarem

Pluton 7000

Uzbrojenie: działo typu Gatling
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek stacjonarnych
Specjalne: można ulepszać
Info: jednostka stacjonarna

Pulsar

Uzbrojenie: plazma
Wymagania do badań: wynaleziona amunicja plazmowa i działo artyleryjskie
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: musi wystrzelić kilka pocisków, zanim trafi
Info: mniejszy czołg artyleryjski

Ranger

Uzbrojenie: dwa karabiny maszynowe
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: można ulepszać
Info: szybka jednostka zwiadowcza

Rune BX13

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek stacjonarnych
Specjalne: można ulepszać, zwiększając zasięg radaru
Info: jednostka radarowa

Samuraj

Uzbrojenie: wyrzutnia
Wymagania do badań: wyrzutnia pocisków przeciwlotniczych
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: pomaga w uzyskaniu przewagi w powietrzu
Info: mniejszy czołg bojowy

Czaszka 90

Uzbrojenie: działo
Wymagania do badań: wynalezione działo artyleryjskie i amunicja plazmowa
Wymagania produkcji: fabryka jednostek stacjonarnych
Specjalne: musi wystrzelić kilka pocisków, zanim trafi
Info: działo artyleryjskie

Wąż

Uzbrojenie: karabin maszynowy
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: dobry na początku gry
Info: szybki pojazd

Pająk H2

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: wynaleziony akumulator
Wymagania produkcji: stocznia
Specjalne: może naprawiać siebie i inne statki
Info: okręt transportowy z 50 lukami

Tytan S1

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: radar, ulepszenie poziom 2
Wymagania produkcji: stocznia, ulepszenie poziom 2
Specjalne: może skanować wyspy
Info: wielki lotniskowiec

Trogos

Uzbrojenie: działo plazmowe
Wymagania do badań: wynaleziona amunicja plazmowa i działo artyleryjskie, ulepszenie poziom 2
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: musi wystrzelić kilka pocisków, zanim trafi w cel
Info: ciężki czołg artyleryjski

Vulkanum

Uzbrojenie: działko typu Gatling
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek lekkich
Specjalne: można ulepszać, poprawiając skuteczność
Info: szybki poduszkowiec

Sęp

Uzbrojenie: działo
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: brak
Info: najmniejszy czołg bojowy

Niszczyciel

Uzbrojenie: działo okrętowe
Wymagania do badań: wynalezione działo okrętowe
Wymagania produkcji: stocznia, ulepszenie poziom 1
Specjalne: może skanować wyspy
Info: statek efektywny w walce z łodziami podwodnymi

Xodom

Uzbrojenie: brak
Wymagania do badań: brak
Wymagania produkcji: fabryka jednostek ciężkich
Specjalne: brak
Info: opancerzony transportowiec

Zenit

Uzbrojenie: działo okrętowe
Wymagania do badań: wynalezione działo okrętowe, ulepszenie poziom 2, wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych
Wymagania produkcji: stocznia, ulepszenie poziom 2
Specjalne: brak
Info: okręt wojenny



Czyż to nie ułatwia życia?



BUDYNKI

Akademia
Info: można prowadzić w niej badania
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 120
Stal - 700
Energia - 7000
Woda - 500
Specjalne: nie można ulepszać

Zakłady lotnicze
Info: są konieczne do tworzenia sił powietrznych
Wymagania do badań: fabryka stali wysokogatunkowej
Koszt produkcji:
Czas - 120
Stal - 700
Energia - 4000
Woda - 500
Stal wysokogatunkowa - 300
Specjalne: można ulepszać

Kopalnia aldinium
Info: można zbudować tylko na złożach tego surowca
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 325
Energia - 2400
Woda - 100
Specjalne: UWAGA!!! Jak najszybciej dokonaj ulepszeń kopalni, bo we wczesnych stadiach marnotrawi ona surowiec!!!

Port lotniczy (wyspa gospodarcza)
Info: ogniwo łączące infrastrukturę z polem walki
Wymagania do badań: fabryka stali wysokogatunkowej
Koszt produkcji:
Czas - 120
Stal - 600
Energia - 5000
Woda - 500
Stal wysokogatunkowa - 250
Specjalne: przestrzeń magazynowa jest bardzo ograniczona

Sztab gospodarczy
Info: serce infrastruktury gospodarczej
Wymagania do badań: brak, masz sztab od początku gry
Specjalne: produkuje małe ilości nieprzetwarzalnych materiałów

Stacja Przekaźnikowa Energii (SPE)
Info: służy do utrzymywania i wysyłania energii
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 40
Stal - 75
Energia - 1500
Woda - 0
Specjalne: są dobrym celem dla nieprzyjaciela

Port
Info: łączy strukturę gospodarczą z polem bitwy
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 600
Energia - 5500
Woda - 400
Specjalne: przestrzeń magazynowa jest bardzo ograniczona

Fabryka jednostek ciężkich
Info: tworzy się tu czołgi, artylerię i transportery
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 600
Energia - 5500
Woda - 400
Specjalne: można ulepszać

Fabryka stali wysokogatunkowej
Info: przetwarza zwykłą stal
Wymagania do badań: wybudowana fabryka stali, wynaleziona stal wysokogatunkowa
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 500
Energia - 4000
Woda - 400
Specjalne: można ulepszać

Kopalnia rudy żelaza
Info: można budować tylko na złożach tego surowca
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 30
Energia - 2350
Woda - 145
Specjalne: UWAGA! Jak najszybciej przeprowadź ulepszenia kopalni!

Fabryka jednostek lekkich
Info: powstają lekkie czołgi, jednostki piechoty i transportery
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 120
Stal - 500
Energia - 5000
Woda - 350
Specjalne: można ulepszać

Sztab taktyczny
Info: zajmuje się jednostką energii
Wymagania do badań: brak, masz go od początku
Specjalne: brak

Bunkier
Info: piechurzy poprawiają tu swoją skuteczność
Wymagania do badań: wybudowana fabryka stali wysokogatunkowej
Koszt produkcji:
Czas - 80
Stal - 200
Energia - 1600
Woda - 175
Stal wysokogatunkowa - 10
Specjalne: można ulepszać, zwiększając pojemność bunkra

Elektrownia
Info: zmieniają aldinium w energię
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 80
Stal - 200
Energia - 1250
Woda - 30
Specjalne: nie można ulepszać

Przedpompownia
Info: umożliwiają zaopatrzenie budowli w wodę
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 275
Energia - 1900
Woda - 0
Specjalne: można ulepszać

Stocznia
Info: jest potrzebna do stworzenia floty pływającej
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 120
Stal - 500
Energia - 5000
Woda - 500
Specjalne: można ulepszać

Lotnisko (wyspa bojowa)
Info: potrzebne do tankowania, ulepszania i naprawy samolotów krótkiego zasięgu
Wymagania do badań: wybudowana fabryka stali wysokogatunkowej
Koszt produkcji:
Czas - 80
Stal - 150
Energia - 2000
Woda - 155
Stal wysokogatunkowa - 50
Specjalne: brak

Elektrownia słoneczna
Info: zmieniają światło słoneczne w energię
Wymagania do badań: wybudowana elektrownia wiatrowa, wynaleziona energia słoneczna
Koszt produkcji:
Czas - 80
Stal - 200
Energia - 2250
Woda - 50
Specjalne: nie można ulepszać

Fabryka jednostek stacjonarnych
Info: tu powstają wieże, SPE i inne jednostki stacjonarne
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 120
Stal - 500
Energia - 5500
Woda - 350
Specjalne: można ulepszać

Fabryka stali
Info: przetwarza się tu rudę żelaza i produkuje stal
Wymagania do badań: brak
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 100
Energia - 2100
Woda - 50
Specjalne: można ulepszać

Elektrownia pływowa
Info: zamienia ruch wód morskich w energię
Wymagania do badań: wybudowana elektrownia słoneczna, wynaleziona energia przypływów
Koszt produkcji:
Czas - 100
Stal - 400
Energia - 4000
Woda - 350
Stal wysokogatunkowa - 50
Specjalne: ostatni typ elektrowni, jaki można wynaleźć

Elektrownia wiatrowa
Info: zamieniają ruchy mas powietrza w energię
Wymagania do badań: wybudowana elektrownia, wynaleziona energia wiatru
Koszt produkcji:
Czas - 80
Stal - 130
Energia - 2000
Woda - 135
Stal wysokogatunkowa - 50
Specjalne: nie można ulepszać

KLAWISZE

Spacja: przełączanie między wyspą gospodarczą a wyspami bojowymi
Kursory lub W, S, A, D: ruch kamery
Ctrl + klawisze powyżej: powolny ruch kamery
Alt + klawisze powyżej: jeszcze wolniejszy ruch kamer
Kółko myszki w górę/dół: pozycja kamery w górę/dół
+/- na klawiaturze numerycznej: pozycja kamery w górę/dół
Wciśnięte oba przyciski myszki: pozycja kamery w górę/dół
Ctrl + kółko myszki: obracanie budowli w czasie szukania odpowiedniego miejsca
Page Up/Page Down: obracanie budowli w czasie szukania odpowiedniego miejsca
Ctrl + zaznaczenie jednostki: dodaje lub usuwa jednostkę z grupy
Ctrl + numer: zaznaczona jednostka jest dodawana do grupy
Numery 1-9: zaznacza grupę oznaczoną odpowiednim numerem
Alt + numery 1-9: zaznacza grupę oznaczoną odpowiednim numerem i wyśrodkowuje kamerę
F1, F2, F3, F4: zdefiniowane wcześniej ustawienia kamery
F9, F10, F11, F12: dostęp do zapisanych pozycji kamery
Shift + F9, F10, F11, F12: zapisuje aktualną pozycję kamery
Wciśnięte klawisze X lub End: zbliżenie jednostki z tyłu
Wciśnięte Ctrl + X lub End: zbliżenie jednostko z przodu
F8: zapis wyglądu ekranu
C: funkcja prowadzenia rozmowy
E: menu konstrukcji sztabu gospodarczego
L: ląduj/startuj
N: włącz/wyłącz nazwę właściciela budowli
Q: wyświetla listę szybkiej produkcji
T: buduje połączenie transportowe (przy zaznaczonej budowli)
T: idź do transportera (przy zaznaczonej jednostce)
Alt + G: prognoza pogody
P: Pauza
F: Włącza/wyłącza status i zasięg wyświetlania jednostek
TAB: Pokaż/Ukryj mapę przeglądową
Shift: Zbliża obraz konkretnej lokacji wskazanej kursorem myszki
, (przecinek): Zaznacz następną jednostkę, ew. następny punkt nawigacyjny.
. (kropka): Zaznacz poprzednią jednostkę, ew. poprzedni punkt nawigacyjny.
Backspace: Opuszczenie tury
Ctrl: Wydanie komendy o prowadzeniu ognia ciągłego w trybie taktycznym
/ (ukośnik): Wyświetla stromiznę terenu
ALT-K: Zniszcz własną jednostkę wskazaną kursorem myszki
ALT-B: Powtórz odprawę
Esc: Menu główne
H, F1: Wyświetl menu pomocy
I: Pomoc dotycząca jednostek/budowli
O: Wyświetl cele misji
U: Menu jednostki (jeśli zaznaczona jest jednostka)
F6: Szybki zapis
F7: Szybkie wczytanie stanu gry

Czyż to nie ułatwia życia?

MORTAL 4 KOMBAT







Minimalne wymagania systemowe: P 133, 24 MB RAM, Win 95/98, DirectX
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM, akcelerator, gamepad, DirectX, Win 9x/ME/00

Instalacja: włóż CD do napędu. Jeśli nie zadziała autostart, na CD z grą kliknij plik setup...

UWAGA! Na CD znajdziecie instrukcję po angielsku w formacie .pdf (Manual). (by tę odczytać trzeba zainstalować program Acrobat Reader - ten również jest na dysku z grą.) Dlatego w wersji "papierowej" podajemy tylko niezbędne i podstawowe informacje. Zalecamy też lekturę pliku readme na CD.

Spis kombosów oraz tipsy znajdziecie w Tipsomaniaku w CDA 08/2002

UWAGA!
Jeśli masz dwa napędy (np. CD i nagrywarkę CD, DVD itd.), jest ryzyko, że podczas próby uruchomienia wyświetli się okno, w którym pojawi się komunikat z prośbą o włożenie CD z grą do napędu (ew. okno z opcjami: rescan CD, demo mode, exit game) - mimo że CD już znajduje się w napędzie. (Pocieszmy się, że ów problem pojawia się raczej rzadko.) Jeżeli kilkakrotny reset nie pomoże, zmiana CD w napędzie itd. - odłączcie jeden z nich. Jednak niekoniecznie w sposób dosłowny (choć można i tak). Wykonaj następujące czynności:

1. Kliknij prawym przyciskiem ikonę Mój Komputer na pulpicie i wybierz Właściwości.
2. Wybierz zakładkę Menedżer urządzeń.
3. Odnajdź niepotrzebny (chwilowo) napęd, zaznacz jego ikonę i naciśnij przycisk Usuń. Windows zapyta, czy zrestartować komputer - nie pozwól na to.

Teraz gra powinna się uruchomić bez problemów, a po restarcie Windows ponownie zainstaluje brakujący napęd.

MENU GŁÓWNE

Arcade (tryb zręcznościowy)

1 on 1 Kombat

W tym trybie walczysz z komputerem lub innym graczem.

2 on 2 Kombat

Wybierasz dwie postacie, które zmierzą się z dwiema innymi wybranymi przez komputer lub innego gracza. Przegrywa ten, kto straci obie wybrane postacie.

Team

Tworzysz zespół postaci, które walczą z zespołe komputera lub innego gracza. Przegrywa ten, który straci wszystkie.

Endurance

Z menu wybierasz postać, ustalasz poziom trudności i grasz z każdą wyznaczoną postacią. Uwaga! Nie regenerujesz energii po walce! Aby wygrać, musisz pokonać wszystkich zaznaczonych zawodników.

VS Endurance

Komputer wybiera dla obu osób postacie w zaplanowanej kolejności. Gracze biją się między sobą standardowymi postaciami z gry. Zaś walka kończy się, gdy jeden z nich "zużyje" je wszystkie. Zwycięża ten, któremu na końcu zostanie więcej wygranych.

Ultimate Endurance

Walczysz jedną rundę z każdą postacią. Trzeba wygrać wszystkie walki, by zwyciężyć. Po wygranej lub przegranej wyświetlają się oceny Ultimate Kombat Rating i Kombat, a także statystyka.

Tournament

W trybie turniejowym można wybrać turnieje dla 4 lub 8 uczestników. Sam ustalasz, który z nich jest sterowany przez człowieka lub komputer (ustalasz wówczas poziom zaawansowania gracza komputerowego). Podczas turnieju gracze dzielą się na pary, zwycięzca każdego starcia awansuje do następnej grupy - i tak aż do wyłonienia zwycięzcy.

Practice

Trening. Możesz tu ćwiczyć dowolną postacią.

MENU OPCJI [F2]

Tu definiujesz sterowanie (klawiatura, joypad, dżojstik), możesz też zmienić wyjściowe obłożenie klawiatury, jak i ustawić opcje wyświetlania grafiki (akcelerator, rendering software'owy), włączenie opcji "źródeł światła", muzykę, efekty dźwiękowe oraz zasady gry (poziom trudności, liczba rund, zwycięstw, widoczną krew itd.). Używać tej opcji możesz także podczas walki.

Klawiszologia

Pomoc	F1
Opcje	F2
Pauza	F4 (*)
Grafika wykorzystująca kartę 3Dfx	F5
Pełny ekran	F7
Gra w oknie	F8

* z pauzy przechodzimy do gry [C] lub wychodzimy do menu [Q]

Gracz 1

W lewo	A
W prawo	S
W górę	W
W dół	Z
Kopnięcie w górę	T
Kopnięcie w dół	G
Cios pięścią w górę	U
Cios pięścią w dół	J
Blok	Spacja
Bieg	H
Start	I

Gracz 2

Kierunki	strzałki kursora
Kopnięcie w górę	NUM 7
Kopnięcie w dół	NUM 4
Cios pięścią w górę	NUM 9
Cios pięścią w dół	NUM 6
Blok	NUM 0
Bieg	NUM 5
Start	2



Bądźmy na luzie!

Przypominamy, że teksty w tym dziale są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyszperano je w Sieci. A ich jedyny cel to poprawienie waszego nastroju. Zapraszamy do lektury!



Komórkowcy

czyli prawdziwe historie o problemach posiadaczy komórek...

K = K
O = obsługa
R = refleksja obsługi

K: To tyknęło i nie odpowiada!!!
R: Po 15 minutach rozmowy doszedłem, że ten pan dostał SMS.

K: Jak wyjadę na HAWAJE, to ten telefon będzie działać?
O: Tak.
K: A ten z domu?
O: Przepraszam, czy Pan chce zabrać telefon stacjonarny?
K: A który lepiej działa?
R: Ludzie, pomocy!!!

K: Panie, mam problem! Nie mogę wejść w moją sekretarkę!!!

K: Czy mogłaby mi Pani rozciągnąć telefon na Niemcy?
R: Chyba chodziło o roaming...???!!!

K: Proszę Pani, a jak się wysyła tego Emila na komputer?

K: Przepraszam, ale ile naszczekałem do wczoraj?

K: Proszę pani, ja byłam wczoraj na grzybach i pies mi zablokował telefon i on teraz pisze, że trzeba PUK wpisać.
R: Kurczę, inteligentny ten pies, trzy razy PIN musiał błędnie wpisać!!!

K: Czemu nie mam tej jadaczki w poczcie na powitanie?

K: Chciałbym uaktywnić krycie numeru...

K: Proszę Pani, właśnie mi skradziono komórkę - czy jest szansa, że się ona odnajdzie?

O: W tej taryfie będzie Pan miał szczyt od siódmej do dwudziestej...
K: To chyba po viagrze!

K: Ja dostałem ten SMS, ale jak poszedłem na pocztę, to pani w okienku powiedziała, że nie ma dla mnie żadnych wiadomości.

K: Ile płacę za połączenie z bezpłatnym numerem?

K: Ja dostałem ten telefon i on jest nierdzewny, ale teraz zaczął mi się rozchodzić...

K: Proszę pana, jak do mnie ktoś dzwoni, to mi krzyżyk znad telewizora spada.

K: Ja chciałem zrezygnować z tej opcji wysyłania do mnie ponagleń do zapłaty.

K: Czy jak mi się skończy ważność karty tak-tak, to czy ona jeszcze będzie
ważna?

K: To umowę trzeba podpisać na dwa lata? Wołałbym na rok, a gwarancja jest tylko na rok? Wołałbym na dwa lata...

O: Treść SMS-a tekstowego przesłanego przez abonenta: "nadal nie mogę wysyłać smsów!"

O: Poproszę Pana nazwisko.
K: Moje czy żony?
O: Czy mają państwo różne nazwiska?
K: Nie...

K: Ile ja płacę za minutę?
O: A w jakiej taryfie Pan się znajduje?
K: W radio-taxi, a co to pana obchodzi?

O: Powinien pan wybierać numery bez zera, proszę Pana...
K: Dokładnie tak robię!
O: Proszę podać numer, jaki pan wybiera.
K: 072...

K: Jaka jest różnica między dopłatą 7 zł a 15 zł.
O: 8 zł, proszę Pana.

O: W soboty i niedziele koszt Pana połączeń to 60 groszy za minutę...
K: Aha, to może mi pan to wyjaśnić?

O: Żeby zmniejszyć koszty na tym koncie, mogę jedynie zasugerować zmniejszenie ilości wykonywanych połączeń...
K: Aha, a na czym to polega?

K: Gdzie ja mogę zadzwonić, żeby kogoś opieprzyć?

K: Proszę pana, ja słucham, jak ktoś mi się nagrał na poczcie głosowej i staram się odpowiedzieć tej osobie - krzyczę: "halo, halo!". Ale ona mnie nie słyszy!

K: Dlaczego Alcatel ma antenkę z prawej strony, Siemens z lewej, a Nokia w ogóle jej nie ma?

K: Ja dostałem taki komunikat, że w celu tam-tego to coś-tam. Co mam teraz zrobić?

K: Proszę Pana, mam taki problem, ja nie wiem, czy mam przyjemność z tym samym Panem...?

K: Proszę Pana, mi chodzi o ten aparat Motorola za 49 złotych netto - czy to jest cena brutto?

Ankieta

ONZ do wszystkich krajów świata rozesłało ankietę: *"proszę uczciwie odpowiedzieć na pytanie, jak - pani (pana) zdaniem - należy rozwiązać problem niedostatku żywności w wielu krajach na świecie"*. Ankieta okazała się totalną porażką, ponieważ:

1. W Afryce nikt nie wiedział, co to jest żywność.

2. We Europie Wschodniej nikt nie wiedział, co to jest uczciwość.

3. W Europie Zachodniej nikt nie wiedział, co to jest niedostatek.

4. W Chinach nikt nie wiedział, co to jest własne zdanie.

5. Na Bliskim Wschodzie nikt nie wiedział, co to jest rozwiązanie problemu.

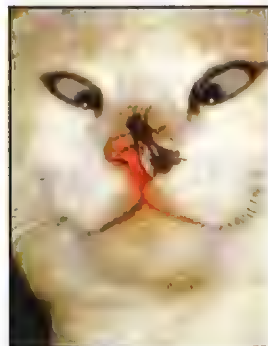
6. W Ameryce Południowej nikt nie wiedział, co znaczy proszę.

7. W Ameryce Północnej nikt nie wiedział, że są jakieś inne kraje na świecie.

Czy wiesz, że...

(niewiarygodne, jednak prawdziwe!)

...niemożliwe jest polizanie własnego łokcia?
...gdy mocno kichasz, możesz złamać żebra?
...kiedy próbujesz powstrzymać kichnięcie, naczynia krwionośne w mózgu lub szyi mogą pęknąć, a umrzeć?
...gdy kichasz z otwartymi oczyma, gałki oczne mogą zostać wypchnięte?
...budowa ciała świni uniemożliwia jej spojrzenie w niebo?
...50% ludności na świecie nigdy nie otrzymała, ani nie wykonała, telefonu?
...szczury i konie nie wymiotują?
...słuchanie muzyki z słuchawek tylko godzinę powoduje wzrost ilości bakterii w uchu o 700%?
...zapalniczkę wynaleziono wcześniej niż zapałki?
...kwakanie kaczki nie powoduje echa i nikt nie wie dlaczego?
...23% wszystkich uszkodzeń kopiarek powodują ludzie, którzy na nie siadają, by skopiować tyłek?
...w życiu, w czasie snu zjadasz około 70 insektów i 10 pająków? (mmmh!)
...dokładnie tak jak odciski palców, odcisk języka jest u każdego niepowtarzalny?
...gdybyś krzyczał/a nieprzerwanie 8 lat, 7 miesięcy i 6 dni wyprodukowałbyś/wyprodukowałabyś energię potrzebną do zaparzenia filiżanki kawy? Czy to się opłaca?
...karaluch bez głowy żyje prze 9 dni, zanim umrze z głodu?
...słonie to jedyne zwierzęta, które nie potrafią skakać...
...kocie siki fosforyzują w ciemności (żeby tylko fosforyzowały...)
...ponad 75% osób, które to czytają, już spróbowały lub zaraz będą, by polizać własny łokieć?





HTML TV

06.00-08.00 Java czy herbata
08.00-08.15 PHP News - wiadomości
08.15-08.30 Kwadrans na kawę - program o odchudzaniu kodu html (tyt. org. Quarter for CoffeeCup)
08.30-09.15 DOOM-owe przedszkole
09.15-09.30 Książka na weekend dziś czasopismo.pl
09.30-10.30 Przygody Mozilli - film animowany
10.30-13.00 Przerwa w programie (serwer czasowo niedostępny: spróbuj się zalogować później)
13.00-14.00 Z kamerą wśród zwierząt - Ćwińscy omawiają pajączka
14.00-15.00 Favicon - program prawosławnej agencji telewizyjnej o ikonografii kresów wschodnich
15.00-16.00 Przygody Mozilli - jako że film bardzo się podobał, powtórka
16.00-16.30 Edytor Błażeja - program dla młodzieży
16.30-17.00 Moda na sukces - 1703 odcinek serialu o projektantach witryn internetowych. (Rashman mówi, że odchodzi z agencji; MySZ oskarża przyjaciela o kradzież kodu, dochodzi do rękoczynów...)
17.00-17.15 Frontpageexpress
17.30-18.00 kLAN
18.00-19.00 Webmaster of puppets - relacja z koncertu Metalliki
19.00-19.30 Zajączek - wieczorynka
19.30-20.00 PHP-News - wiadomości
20.00-22.00 American coockie - film USA (tylko dla widzów dorosłych)
22.00-22.30 Czas na doc-ument
22.30-23.00 Sprawa dla reportera - program Elżbiety Javarowicz
23.00-24.00 Mocne rozmowy - talkshow (dzisiejszy temat: "Ile za stronę?")
24.00-01.30 Upiór w Operze
01.30 shutdown -h now - zakończenie programu



Quiz informatyczny

Jaki jest typ twojej partnerki?

Kobieta - UNIX: [illegible] niedostępna, prawdę mówiąc, niewielu ją rozumie

Kobieta - WINDOWS: wszyscy wiedzą, że nic nie potrafi zrobić poprawnie, ale nikt nie może bez niej żyć

Kobieta - SERWER: zawsze zajęta, kiedy jej potrzebujesz

Kobieta - EXCEL: mówią, że potrafi wiele, ale zwykle używasz jej do zaspokojenia czterech podstawowych potrzeb

Kobieta - DOS: każdy ją miał co najmniej raz, ale nikt już jej nie chce

Kobieta - WIRUS: znana też jako żona, przychodzi, gdy się nie spodziewasz, instaluje się i wykorzystuje twoje zasoby. Gdy próbujesz ją odinstalować, zawsze coś stracisz, ale gdy nie próbujesz - tracisz wszystko

Kobieta - WYGASZACZ EKRANU: nie jest [illegible], ale przynajmniej jest z nią trochę zabawy

Kobieta - RAM: zapomina o wszystkim, gdy ją wyłączasz

Kobieta - DYSK TWARDY: pamięta o wszystkim, na zawsze

Kobieta - MULTIMEDIA: sprawia, że okropne rzeczy wyglądają całkiem ładnie

Kobieta - UŻYTKOWNIK: spieprzy wszystko, czego się dotknie i zawsze chce więcej, niż jej potrzeba

Kobieta - CD-ROM: coraz szybsza i szybsza, ale ciągle ograniczona

Kobieta - USENET (listy dyskusyjne): na każde dziesięć wypowiedzi, osiem to kompletna beznadzieja

Lotnicze poczucie humoru

Po każdym locie piloci linii lotniczych są zobowiązani do wypełnienia kwestionariusza nt. problemów technicznych, jakie napotkali podczas lotu. Następnie formularz jest przekazywany mechanikom w celu dokonania odpowiednich korekt. Odpowiedzi mechaników są wpisywane w dolnej części kwestionariusza, by umożliwić pilotom zapoznanie się z nimi przed kolejnym lotem. Poniżej zamieszczono kilka aktualnych przykładów, jakie podali piloci linii QUANTAS oraz odpowiedzi udzielone przez mechaników.

Przy okazji warto zauważyć, ze QUANTAS to jedyna z wielkich linii lotniczych, której samoloty nigdy nie miały poważnego wypadku...

P = problem zgłoszony przez pilota
O = odpowiedź mechaników

P: Lewa wewnętrzna opona podwozia głównego niemal wymaga wymiany.
O: Niemal wymieniono lewą wewnętrzną oponę podwozia głównego.

P: Przebieg lotu próbnego OK. Jedynie układ automatycznego lądowania przyziemia bardzo twardo.
O: W tej maszynie w ogóle nie zainstalowano układu automatycznego lądowania.

P: Coś się obluzowało w kokpicie.
O: Coś umocowano w kokpicie.

P: Martwe owady na wiatrochronie.
O: Zamówiono żywe.

P: Autopilot w trybie "utrzymaj wysokość" obniża lot 200 o stóp na minutę.
O: Problem nie do odtworzenia, gdy samolot stoi na ziemi.

P: Ślady przecieków na prawym podwoziu głównym.
O: Ślady zatarto.

P: Poziom DME niewiarygodnie wysoki.
O: Obniżono poziom DME do bardziej wiarygodnego poziomu.

P: Zaciski blokujące powodują unieruchamianie dźwigni przepustnic.
O: Właśnie po to są...

P: Układ IFF nie działa.
O: Układ IFF zawsze nie działa, kiedy jest wyłączony.

P: Przypuszczalnie szyba wiatrochronu jest pęknięta.
O: Przypuszczalnie jest to prawda.

P: Brak silnika nr 3.
O: Silnik znaleziono na prawym skrzydle po krótkich poszukiwaniach.

P: Samolot śmiesznie reaguje na stery.
O: Samolot upomniano, by przestał, latał prosto i zachowywał się poważnie.

P: Radar mruczy.
O: Przeprogramowano radar, by mówił.

P: Mysz w kokpicie.
O: Zainstalowano kota.



Wysoki Sądzie!

To autentyczne zdania i wypowiedzi, które padły w sądach - słowo w słowo. Nagrane i opublikowane przez reporterów sądowych.

P: Kiedy są Pana Urodziny?
O: 15 lipca.
P: Którego roku?
O: Każdego roku.

P: Ta amnezja ogranicza całkowicie Pana zdolność do zapamiętywania?
O: Tak.
P: W jaki sposób się objawia?
O: Ja zapominam.
P: Pan zapomina. Może nam Pan podać jakiś przykład czegoś, co Pan zapomniał?

P: Ile lat ma Pani syn - ten, który z Panią mieszka?
O: 38 albo 35, stale mi się myli.
P: Jak długo już z Panią mieszka?
O: 45 lat.

P: Co powiedział Pani mąż tamtego poranka, kiedy się Pani obudziła?
O: On powiedział: "gdzie ja jestem, Cathy?".
P: Dlaczego to Panią tak zdenerwowało?
O: Mam na imię Susan.

P: No więc, panie doktorze - czy to nie jest tak, że jak człowiek we śnie umrze, to zauważy to dopiero wtedy, gdy się obudzi?

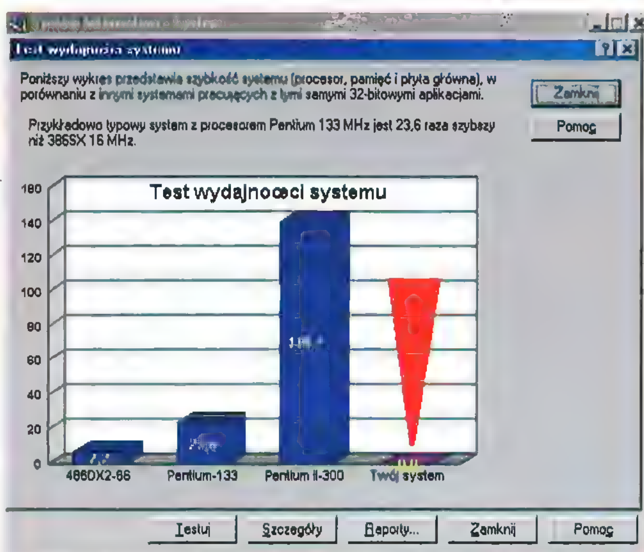
P: Pani najmłodszy syn, ten 25-letni, w jakim jest wieku?

P: Był Pan obecny przy tym, jak zrobiono Panu zdjęcie?

P: Poczęcie dziecka nastąpiło zatem 8 sierpnia?
O: Tak.
P: Co Pani w tym czasie robiła?

P: Czy ma Pani kwalifikacje, aby oddać próbkę moczu?

Można się załamać nerwowo... pora na upgrade? :)



Dobry uczynek

Facet u bram niebios.
Św. Piotr mówi doń:

- Zanim wejdziesz, opowiedz o jakimś dobrym uczynku.
- Więc to było tak. Jechałem do domu i przy drodze zauważyłem bandę motocyklistów znęcających się nad dziewczyną. Ona była przerażona, wołała o pomoc. Nie mogłem tego zignorować, zresztą nienawidzę takich brudnych typków, więc wziąłem łyżkę do opon i ruszyłem w tę stronę. Ci stanęli wokół mnie i jeden krzyknął: "Zmiataj stąd albo będziesz następny". Ja nie bojąc się, przywaliłem z całej siły w twarz największemu i krzyknąłem: "Zostawcie tę biedną dziewczynę w spokoju! Albo pokażę wam, co to jest prawdziwy BÓL, wy chorzy degeneraci!".
- No, no, no! Twoja odwaga imponuje. A kiedy się tak popisałeś?
- Jakieś dwie, trzy minuty temu.

Do przemyślenia...

Pytanie 1
Jeśli wiedziałabyś, że kobieta, która jest w ciąży, ma już ośmioro dzieci, w tym troje głuchych, dwoje niewidomych, jedno upośledzone, a ona sama ma syfilis - czy poleciłabyś jej - będąc lekarzem - usunąć ciążę?

Odpowiedz na to pytanie... i przeczytaj następne...

Pytanie 2
Przychodzi czas wyborów na światowego przywódcę. Podajemy kilka faktów o kandydatach:

Kandydat A
Współpracuje ze skorumpowanymi politykami i konsultuje swoje decyzje z astrologami. Ma dwie kochanki. Jest nałogowym palaczem i pije 8-10 drinków dziennie.

Kandydat B
Dwukrotnie wyrzucano go z posady, śpi do południa, zażywał opium na studiach; wypija ćwiartkę litra whiskey każdego wieczoru. W karierze doprowadził do niepotrzebnej śmierci tysięcy żołnierzy.

Kandydat C
Udekorowany bohater wojenny. Wegetarianin - nie pali, okazyjnie pija piwo i nigdy nie uczestniczył w aferach pozamałżeńskich.

Którego z tych kandydatów byś wybrał?

A teraz poczytaj odpowiedzi...

Kandydat A to Franklin D. Roosevelt
Kandydat B to Winston Churchill
Kandydat C to Adolf Hitler

A, i jeszcze pierwsze pytanie - jeśli doradziłabyś tej kobiecie aborcję, właśnie zubożyłeś świat o Beethovena.

Następnym razem dobrze pomyśl, zanim kogoś ocenisz - i wydasz wyrok. I pamiętaj, amatorzy zbudowali arkę, a profesjonaliści Titanica.


„MOBILE SUIT GUNDAM WING"
HYPER

Audigy 2

Firma Creative poinformowała o nowych technologiach audio, jakie wprowadzono w karcie dźwiękowej Sound Blaster Audigy 2. Dzięki niej wielu użytkowników posiadających napęd DVD-ROM w komputerach PC będzie mogło odsłuchiwać dźwięk nagrany w standardzie Advanced Resolution DVD-Audio z jakością 24 bitów/192 kHz.

Sound Blaster Audigy 2, zapewniająca stosunek sygnału do szumu na poziomie 106 dB, jest jedyną autonomiczną kartą, jaka uzyskała certyfikat THX(r) potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego opracowanym przez Dolby Labs - "kinowej" jakości 6.1 stosowanym w filmach Dolby Digital EX. Karta Sound Blaster Audigy 2 umożliwia nagrywanie dźwięku przy 24-bitowym próbkowaniu i częstotliwości 96 kHz. Z myślą o entuzjastach muzyki cyfrowej z kartą nowej generacji dostarczane jest oprogramowanie Creative MediaSource - to umożliwia odtwarzanie różnych formatów dźwięku, w tym stereofonicznych utworów MP3 z w pełni przestrzennym dźwiękiem w systemie 6.1. W karcie Sound Blaster Audigy 2 zastosowano 24-bitowy standard ADVANCED HD przy stosunku sygnał-szum na poziomie 106 dB. Zapewnia on dźwięk nawet ośmiokrotnie czystszy niż w standardzie Host Audio.

W karcie Sound Blaster Audigy 2 dodano obsługę tylnego głośnika centralnego, co pozwala na uzyskanie przestrzennego dźwięku 6.1 w grach obsługujących standard DirectSound 3D, filmach Dolby Digital EX oraz przy odtwarzaniu muzyki nagranej w formacie MP3 lub na płytach kompaktowych CD Audio. Dzięki karcie Sound Blaster Audigy 2 w trójwymiarowych grach FPP lub wyścigach będzie można szybciej usłyszeć zbliżającego się od tyłu przeciwnika. Funkcja ta działa automatycznie w każdej nowej grze, jaka obsługuje standard DirectSound 3D. W filmach DVD karta Sound Blaster Audigy 2 umożliwia uzyskanie efektów kinowych - w komputerze PC będzie można odtwarzać filmy nagrane w standardzie Dolby Digital EX. Standard ten zastosowano w wielu znanych tytułach DVD, m.in. w "Harry Potter 2" oraz "Gladiatorze". Technologia SVM (Smart Volume Management) umożliwia wyrównanie poziomu głośności podczas zgrywania utworów MP3, dzięki czemu w czasie odgrywania nie trzeba już regulować natężenia dźwięku.

Technologia Audio Clean-up drugiej generacji usuwa zakłócenia z plików MP3 i WAV lub utworów przegrywanych z płyt winylowych czy kaset. Technologia CMSS(r) 3D (Creative Multi-Surround System) umożliwia odtwarzanie wszystkich treści stereo, w tym plików MP3 i internetowych formatów dźwiękowych w formie dźwięku przestrzennego 6.1. Umożliwia również uzyskanie efektu przestrzennego przy zastosowaniu stereofonicznych głośników lub słuchawek. Wraz z kartami Audigy 2 dostarczany jest najbardziej kompleksowy pakiet oprogramowania audio, jaki jeszcze nigdy wcześniej nie był dostępny z żadną kartą dźwiękową. Ponadto w opakowaniu można znaleźć dwie bestsellerowe gry - Soldier of Fortune II: Double Helix oraz Hitman 2: Silent Assasin. Do karty Audigy 2 Platinum dołączono też programy Steinberg Cubasis VST (Creative Edition), Native Instruments Traktor DJ (Creative Edition) oraz Ulead 5.0. Karta Sound Blaster Audigy 2 dostępna jest w cenie 126 USD + VAT.

www.europe.creative.com

Wolność



Logitech Freudom 2.4 to dzojstik wyposażony w wiele udogodnień, w porównaniu z poprzednimi konstrukcjami tej firmy. Efektowny wygląd to nie wszystko, gdyż na podstawie, jak i na główce manetki zamontowano wiele programowalnych przycisków, dzięki czemu znacznie rzadziej korzystamy z klawiatury podczas zabawy. Najważniejszą jednak innowacją jest to, że pozbyto się przeszkadzających przewodów - i zastąpiono je falami radiowymi, pozwalającymi na przesyłanie sygnałów z manipulatora do komputera.

www.logitech.com

Sprostowanie względem płyty MSI z 10/2002

(tabelka z technikaliami)

Dane techniczne:
Dla procesorów: Intel Pentium 4, Celeron (Northbridge)
Chipset (North/South): Intel 845G (788 FC-BGA)/ICH4 (421 BGA)
Podstawka: Socket 478
Pamięć: 3*DDR
Złącza: 1*AGP, 6*PCI, 1*CNR, 4*USB 2.0/1.1
Układ dźwiękowy: AC'97 2.2
LAN: zintegrowany w chipsecie
Inne: moduł Bluetooth

52 razy LiteOn

Pod koniec października w ofercie AB, autoryzowanego dystrybutora produktów marki LiteOn, pojawił się najnowszy model nagrywarki tej firmy, czyli urządzenie oznaczone symbolem LTR-52246S. Jest to jeden z najszybszych napędów CD-RW - nagrywa płyty CD-R z prędkością 52x, płyty CD-RW - 24x, a odczytuje z prędkością 52x. Średni czas dostępu wynosi 80 ms, a bufor 2 MB. Nagrywarka wyposażona została, jak zwykle u LiteOna, w technologie poprawiające jakość zapisu i zabezpieczające przed błędami (SmartBurn, Smart-X, SafeBurn). Nowy Liteon jest kompatybilny z formatem Mount Rainier.



www.liteon.ab.pl

Wojownik myszą będący

Firma Media-Tech wprowadziła do oferty gamepad ZONE FIGHTER MT165, przeznaczony dla komputerów PC. Jest to urządzenie o tyle niezwykłe, że ma - niespotykaną w innych kontrolerach dostępnych na rynku - funkcję... myszy! Pad ma ergonomiczny kształt i gumowane pokrycie. Na obudowie umieszczono 9 przycisków akcji i krzyżak kierunkowy. Do przejścia między trybem myszy oraz pada wystarczy jedno wciśnięcie przycisku MOUSE/PAD. W trybie myszy krzyżak kierunkowy porusza kursorem, przyciski 4 i 3 działają jak lewy przycisk myszy, a 1 i 6 pełnią funkcję prawego przycisku. Produkt podłączany jest do portu USB i współpracuje z systemami Windows 98 SE/ME/XP.



www.media-tech.com.pl

Filozofia, medytacja i muzyka

Najnowszy odtwarzacz muzyki zapisanej w cyfrowych formatach, między innymi MP3 i WMA, zaprezentowała niedawno firma Creative to Jukebox Zen. W ważący 268 g odtwarzacz wbudowano dysk twardy o pojemności... 20 GB, co pozwoli na zapisanie do 5000 plików MP3, czyli około 330 godzin muzyki! Dane przenosi się z komputera poprzez interfejs USB lub IEEE 1394 (FireWire), który zamontowany jest w każdej karcie z serii Audigy. Litowo-jonowa bateria zapewnia do 12 godzin nieprzerwanej pracy. Zastosowanie technologii EAX pozwala korzystać z zaawansowanej kontroli nad jakością dźwięku oraz efektami, jakie można wykorzystać podczas odsłuchu muzyki. Świetny system indeksowania oraz nawigacji po plikach umieszczonych na dysku umożliwi wygodną obsługę urządzenia. Obudowę wykonano z anodyzowanego aluminium, co powinno uchronić Zena od większości fizycznych uszkodzeń, na jakie narażone są przenośne odtwarzacze audio. 16 MB wbudowanej pamięci pozwala na nieprzerwane odtwarzanie muzyki przez około 7 minut. Wymiary playera to 75,9/112,6/24,5 mm, czyli jest to najmniejsze tego typu urządzenie na rynku.



www.europe.creative.com

Zaufaj małemu

Trust Mini USB ISDN modem jest kolejnym inteligentnym dodatkiem w asortymencie Trust Portable Mini Modem: idealnym dla każdego użytkownika laptopa. Prędkość połączenia 128K sprawia, że jest to najszybszy zewnętrzny modem firmy Trust. Modem jest kompaktowy, a to idealna cecha dla każdego, kto lubi podróżować z lekkim bagażem. Urządzenie wyposażono w część magnetyczną, dzięki której łatwo go przymocować do notebooka. Firma Trust załączyła również oprogramowanie, które umożliwia wykorzystanie Mini Modemu jako faksu lub automatycznej sekretarki. Urządzenie współpracuje z Windows oraz Mac. Modem został ponadto wyposażony w specjalnie długi przewód ISDN (3 metry), co może się bardzo przydać podczas prezentacji lub przy wykorzystaniu w pokoju hotelowym. Połączenie USB sprawia, że modem wystarczy podłączyć, by system operacyjny samodzielnie wyszukał odpowiednie sterowniki i zainstalował je. Sugerowana cena detaliczna to 359 zł.

www.trust.com



Granie bez przewodów

Firma Logitech zaprezentowała nowy kontroler gier nazwany WingMan Cordless Gamepad. Nazwa wskazuje, że urządzenie nie korzysta z żadnych przewodów. Dane przesyłane są przez fale radiowe (częstotliwość 2,4 GHz) do odbiornika, który może być oddalony nawet o 6 metrów od samego pada. Ciekawostką jest to, że korzystający z czterech baterii AA pad wyposażono w funkcję Vibration Feedback, która jest odpowiedzialna za sprzężenie zwrotne w tym urządzeniu. Poprawia to znacznie radość, jaką niesie za sobą granie w najnowsze gry komputerowe. Co ważne, jeden komplet baterii zapewnia pracę urządzenia bez przerwy i maksymalnie przez pięćdziesiąt godzin.

www.logitech.com

Egipskie bóstwo do kupienia?

HORUS MT409 to aparat cyfrowy, który charakteryzuje się wysoką rozdzielczością obrazu SXGA 1280 x 1024 punkty (1,3 M pikseli), 2-krotnym, cyfrowym zbliżeniem oraz wbudowaną lampą błyskową. Jest wyposażony w wbudowane aż 8 MB pamięci FLASH (nie traci zdjęć po wyjęciu baterii). Tę można powiększyć przez zastosowanie popularnych kart pamięci typu Smart Media o pojemności do 128 MB.



Aparat jest wyposażony w interfejs USB, co pozwala na wymianę plików obrazów z komputerem. Można bez problemu używać aparatu jako przenośnego dysku twardego, gdyż jego pamięć działa dokładnie na takiej samej zasadzie jak dyski typu USB-DRIVE. Urządzenie wyposażono również w gniazdo sygnału wideo (PAL i NTSC), co sprawia, że aparat podłączymy bezpośrednio do odbiornika telewizyjnego i przejrzymy w trybie pokazu slajdów obrazy znajdujące się w pamięci. HORUS jest wyposażony w nagwintowany otwór umożliwiający zamontowanie aparatu na standardowym statywie. W zestawie - oprócz aparatu, instrukcji obsługi, kabla USB, pokrowca i paska na nadgarstek - znajduje się płyta ze sterownikami i funkcjonalnym oprogramowaniem firmy ArcSoft: Photo Impression 4.0, Video Impression, Photo Fantasy, Photo Montage. Sugerowana cena detaliczna to 469 złotych brutto.

www.media-tech.com.pl

G3

Canon wprowadza na rynek PowerShot G3 - model trzeciej generacji z serii aparatów cyfrowych z symbolem "G". Adresowany do zaawansowanych amatorów oraz użytkowników półprofesjonalnych, nowy model szczyci się 4-krotnym zoomem o wysokiej jasności f2,0-3,0, nowym przetwornikiem DIGIC oraz czujnikiem CCD o rozdzielczości 4 megapiksele. 4-megapikselowy czujnik CCD zapewnia najlepszą jakość obrazu przy najwyższej rozdzielczości, a przetwornik DIGIC poprawia wygląd szczegółów w światłach i cieniach, jeszcze bardziej podnosząc jakość



zdjęć. Teraz tryb zapisu w najwyższej jakości RAW jest dostępny nawet podczas fotografowania w trybie JPEG. Zaraz po wykonaniu zdjęcia obraz jest wyświetlany na monitorze LCD. Wówczas wystarczy wcisnąć klawisz funkcyjny aparatu, by zmienić format zapisu zdjęcia na RAW, co daje większą elastyczność podczas obróbki zdjęć na komputerze z najwyższą jakością. Inteligentna analiza obrazu (Intelligent Scene Analysis), oparta o profile fotograficzne Photographic Space (iSAPS), to kolejna technologia, jaka pozwala za pomocą modelu PowerShot G3 wykonywać znakomite zdjęcia. Obraz, na który ustawiono ostrość, oraz dane o parametrach i warunkach fotografowania są analizowane i porównywane z tymi w profilu fotograficznym Profile fotograficzne to ogromna biblioteka informacji statystycznych wbudowana w każdy nowy aparat cyfrowy Canona. Wykorzystując te dane, aparat optymalizuje parametry rejestracji obrazu, by lepiej oddać obraz w zgodzie z intencjami fotografującego. Co więcej oferuje 12 trybów fotografowania, w tym dwa zdefiniowane przez użytkownika, sterowanie ręczne, możliwość wyboru punktów ustawienia ostrości oraz metod pomiaru światła. Nowy PowerShot G3 wyposażono w technologie, jakie nie hamują kreatywności użytkownika. Ponadto PowerShot G3 ma zintegrowany system pomiaru ostrości i światła z ruchomą ramką (FlexiZone AF/AE), który daje użytkownikowi pełną kontrolę nad położeniem punktu pomiaru

ostrości i światła w kadrze, co jest niezwykle przydatne do fotografowania obiektów, jakie znajdują się poza centrum, a nawet na obrzeżach obrazu. Nowe główne pokrętło dodano do uchwytu aparatu PowerShot G3 dla ułatwienia obsługi. Jest ono podobne do pokręteł aparatów systemu EOS i pozwala zmniejszać lub zwiększać wartości wybranych parametrów. Wciśnięcie pokrętła powoduje wywołanie innej funkcji lub opcji służącej ułatwieniu zmiany parametrów. Odchylany w dowolną stronę, 1,8-calowy monitor LCD, podobny do tego, jaki umieszczono w popularnym modelu PowerShot G2, daje ogląd 100% fotografowanej sceny. Monitor LCD można ustawić do podglądu w pozycji dowolnej - niezależnej od pozycji aparatu; jest to bardzo przydatne, choćby w przypadku zdjęć makro wykonywanych z poziomu gruntu. Kiedy monitor LCD zostaje odwrócony do przodu - do wykonania autoportretu, dla uzyskania prawidłowego podglądu wyświetlany jest obraz lustrzany. Dodano więcej informacji na górnym panelu LCD po to, by zwiększyć walory użytkowe PowerShot G3 - szczególnie w sytuacji gdy główny kolorowy ekran LD jest wyłączony.

www.canon.com.pl

Stosiódemka



Firma Philips Polska wprowadziła do własnej oferty handlowej kolejne nowości - monitory 107T40 oraz 107T41. Modele wyposażono w najnowsze wersje technologii LightFrame(tm)3. To już trzecia odsłona unikalnej aplikacji, jaka umożliwia polepszenie jasności i ostrości grafiki wyświetlanej na monitorze. Użytkownik jest w stanie wyselekcjonować do 16 różnych zdjęć, które będą wyraziste i ostre jak nigdy dotąd. Możliwa jest również pełnoekranowa aktywacja LightFrame3, zaś wzmacnianie jasności i ostrości - w odróżnieniu od poprzedniej wersji LightFrame2 - może się odbywać stopniowo - dzięki specjalnie zaprojektowanemu oprogramowaniu. Monitory 107T40/T41 spełniają wymogi standardu sRGB, czyli zachowują wierność reprodukowanych na wyświetlaczu kolorów (CMYK-RGB). Kineskopy typu RealFlat wyposażono w maskę perforowaną i dzięki temu użytkownik otrzymuje naturalny, pozbawiony zniekształceń obraz, który zapewnia precyzyjne wyświetlanie obiektów graficznych. Opcjonalnie monitory mogą być wyposażone w podstawę multimedialną (typ 6G3B11) lub koncentrator sygnału USB (PCUH411).



Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP ■ **Chipset (North/South):** VIA Apollo KT400/VIA VT8235 ■ **Podstawka:** Socket 462 ■ **Pamięć:** 3*DDR (do 3 GB) ■ **Złącza:** 1*AGP 8x, 6*PCI, 6*USB 2.0, opcjonalnie 3*FireWire ■ **RAID:** 2*Serial ATA ■ **Układ dźwiękowy:** C-Media 8738MX (6 kanałów + S/P DIF) ■ **LAN:** Opcjonalnie Broadcom Gigabyte (10/100/1000 Mbit) ■ **Inne:** moduł Bluetooth, program MSI DVD 5.1 CH

MSI KT4 Ultra BSR to kolejna świetna płyta firmy MSI i otrzymuje naszą rekomendację.

Prosto z Tajwanu!

MSI KT4 Ultra BSR

■ **Maciej Lewczuk**

Tajwan to magiczne miejsce, gdzie znajdują się liczne siedziby największych i najbardziej znanych firm produkujących podzespoły oraz akcesoria komputerowe. W październiku stamtąd właśnie dotarła do naszego laboratorium przesyłka z płytą główną, która ledwo co ujrzała światło dzienne.

Konstrukcją tą jest MSI KT4 Ultra BSR, czyli platforma wykorzystująca najnowszy chipset VIA Apollo KT400. Układ zapewnia obsługę pamięci DDR 200, 266 i 333. Jego nazwa wskazywała aby, że powinno też bez problemu współpracować z pamięciami DDR 400, lecz nie ustalono jeszcze oficjalnej specyfikacji tych modułów, dlatego oficjalnie nie obsługuje ich. Co ważne, chipset zapewnia pracę kart graficznych w trybie AGP 8x, mimo że sceptycy nie przewidują znacznej poprawy współpracy akceleratorów z pamięcią komputera. Przetestujemy pojawiające się karty graficzne i sprawdzimy, czy jest tak w rzeczywistości.

Mostek południowy VIA VT8235 odpowiada za obsługę interfejsu IDE (Ultra DMA 66/100/133) oraz portów wejścia/wyjścia (USB 2.0 - 6 portów, dwóch szeregowych, IrDA, równoległego oraz stacji dyskietek). Zamontowany na powierzchni płyty kontroler Promise 20376 pozwala stworzyć macierz dyskową, ale nie do końca taką jak w poprzednich konstrukcjach MSI. W tym przypadku należy zastosować urządzenia współpracujące z magistralą Serial ATA (2 porty na płycie). Kontroler zapewnia transfer nawet do 150 MB/s, choć jego mankamentem jest to, że dyski trzeba wyposażyć w takowe złącze. Co prawda, na rynku pojawiły się przejściówki IDE-Serial ATA, ale nabycie ich wiąże się z dodatkowymi kosztami.

Ciekawostką jest zastosowanie poprawionej technologii V-Link, dzięki której transfer między mostkami północnym a południowym odbywa się za pomocą magistrali o przepustowości do 533 MB/s.

Całości konstrukcji dopełnia opcja współpracy z modułem Bluetooth, obsługa sieci LAN 10/100/1000 Mbit/s (Broadcom Gigabit - opcjonalnie), 6-kanałowe audio, wyjście optyczne i elektryczne S/P DIF (C-Media 8738MX). Nie należy zapominać o opcjonalnie montowanych trzech złączach FireWire (IEEE 1394).

Płyta działa tak jak powinna, czyli bez większych kłopotów. Problemem było jedynie, by sprawdzić kontroler Serial ATA - nie udało się sprowadzić odpowiednich dysków (gdy tylko je dostaniemy do testów, opiszemy wrażenia). Podobnie rzecz się miała z siecią działającą w standardzie 1000 Mbit/s (o tym także wspomnimy przy okazji testów takiego systemu).

Najbardziej zadowolone z płyty będą nie tylko osoby składające zaawansowane i wydajne komputery, ale także czciciele szybkości, bowiem możliwości przyspieszania procesora są imponujące. Zegar można ustawić nawet na 280 MHz (co 1 MHz), napięcie rdzenia do 1,850 V, pamięci DDR do 2,8 V oraz AGP do 1,8 V.

W laboratorium udało się ustanowić stabilne warunki pracy dla procesora Athlon XP 1600+ z magistrali 133 MHz na 164 MHz. Układ działał bez zarzutu przez dwa tygodnie i jego temperatura nie przekroczyła... 35 stopni Celsjusza, z chłodzeniem zestawem Titan CU5TB i temperaturze otoczenia wynoszącej 22 stopni Celsjusza. Bez problemu udało się podłączyć urządzenia USB 2.0 (nagrywarkę). Sieć zbudowana z wykorzystaniem technologii Bluetooth funkcjonowała poprawnie, a wymiana danych przebiegała z zadowalająca prędkością, dochodzącą do kilkudziesięciu kilobajtów na sekundę. To wystarczy, by połączyć notebook z komputerem, który podpięty jest do Internetu za pomocą stałego łącza.

Płyta MSI KT4 Ultra BSR oferuje niemal wszystko to, czego można by wymagać od nowoczesnej platformy do budowy potężnego zestawu komputerowego. Jeśl' jednak nie potrzebujecie tak bogato wyposażonej konstrukcji lub nie dysponujecie niemal ośmiuset pięćdziesięcioma złotymi - można się zdecydować na uboższą wersję, której cena nie przekracza czterystu dziewięćdziesięciu złotych.

(i) MSI KT4 Ultra BSR

Cena: **839 zł** (wersja BSR), **489 zł** (wersja podstawowa)* ■ Dostarczył: **Microstar International, INCOM,** ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80 88, **Centrala ACTION,** ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (022) 836 62 28, faks (022) 877 06 20

(+) kontrolery (Serial ATA, C-Media) i 6 złączy USB 2.0 ■ świetne możliwości podkręcania procesorów ■ jedna z najlepszych pod względem wydajności

(−) cena ■ znikoma możliwość wykorzystania szybkości 1000 Mbit/s (opcjonalne złącze sieciowe LAN)

Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Zestaw dzięki małym gabarytom satelitów można ustawić na biurku, meblach czy nawet zawiesić na ścianie. Subwoofer oczywiście na podłodze.

Dane techniczne:

Dekoder: brak ■ **Moc subwoofera:** 150 W RMS* ■ **Moc gł. centralnego:** 70 W RMS* ■ **Moc kolumn (4):** 70 W RMS* ■ **Regulacja:** głośność (pilot), wzmocnienie basów (Subwoofer) i przełącznik sopranów ■ **Pilot:** na przewodzie (głośność) ■ **Wejścia:** elektryczne MiniJack, elektryczne cyfrowe ■ **Zasilanie:** sieć 230 V

* maksymalna moc, uzyskiwana przez czas nie dłuższy niż 30 sekund

Orkiestra grała, a widzowie słuchali...

Creative MegaWorks 510D

■ **techNICK**

Głośniki komputerowe kompatybilne ze standardem 5.1 produkuje już niemal każda firma związana z branżą audio. Czy zestaw Creative MegaWorks 510D to krok naprzód czy w tył tej znanej od lat firmy ?

Odpowiedź na to pytanie nie jest łatwa. W stosunku do Inspire 5700 zestaw zubożono o osobny moduł dekodera-wzmacniacza, który sterowany jest pilotem na podczerwień - co znacznie zmniejszyło funkcjonalność 510D. Poprawiono parametry kolumn satelitarnych, ponieważ zastosowano lepszej jakości głośniki o wyższej mocy. Podobnie ma się rzecz z subwooferem, który wydaje znacznie donioślejsze basy. Umieszczono w nim także zasilacz oraz wzmacniacz sterujący całością, do którego podłączono przewodowy pilot (regulacja ogólnej głośności). Na tylnej ściance subwoofera znajdują się złącza do przewodów doprowadzających sygnały do poszczególnych kolumn, wejścia elektryczne miniJack (3 do poszczególnych par głośników - przednie, tylne, basowy/centralny) oraz jeden stereofoniczny dla dowolnego innego źródła dźwięku. Znajdziemy tu także elektryczne wejście cyfrowe, dzięki któremu można doprowadzić sygnał z minimalnymi zakłóceniami. Pokrętłem obok wejść reguluje się poziom wzmocnienia basów, a za pomocą dwupozycyjnego przełącznika wybieramy tryb odtwarzania tonów wysokich (Flat/Reduce).

Generowany dźwięk charakteryzuje się niezwykłą "czystością" (znikome szumy) oraz niezłą dynamiką średnich i niskich tonów. Jeśli chodzi o tony wysokie, wydaje mi się, że opisywane czas temu jakiś głośniki VideoLogic Sirocco Crossfire lepiej sobie z tym radziły. Jest to jedyna przewaga starszej konstrukcji nad nowym produktem firmy Creative.

Przyznam, że zestaw Creative MegaWorks 510D znakomicie sprawdził się zarówno w grach, jak i podczas oglądania filmów w kinie domowym. Niewielki dyskomfort spowodowany brakiem regulacji parametrów za pomocą pilota nie doskwiera zbytnio - i jest to jedyna wada zestawu.

ⓘ Creative MegaWorks 510D

Cena: **2230 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

👍 doskonała jakość dźwięku ■ głęboki bas

👎 brak sterowania za pomocą pilota na podczerwień ■ mogłyby być trochę tańsze

Internet: **www.creative.pl**, **www.soundblaster.com**

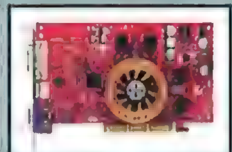
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dźwięk okiełznany...

Parametry techniczne modeli Philips 107T40/T41:
- przekątna - 17"
- plamka - 0,25 mm
- technologia SM RealFlat (płaski kineskop - maska perforowana)
- częstotliwość pozioma - 30-71 kHz
- częstotliwość pionowa - 50-160 Hz
- pasmo 108 MHz
- maksymalna rozdzielczość - 1280 x 1024
- zalecana rozdzielczość - 1024 x 768/89 Hz
- wymiary z podstawą - 399 x 410 x 419 mm
- Technologia LightFrame(tm)3
- Zgodność ze standardem sRGB
- TCO'99 (107T40)

www.philips.pl

AGP 8x



MSI jako jeden z pierwszych producentów kart graficznych bazujących na chipsecie Nvidii wprowadza na rynek karty ze złączem AGP 8x. Najwcześniej pojawią się najpopularniejsze obecnie karty GF4 MX 440 TD8X i GF4 MX440 VTD8X. Urządzenia z AGP 8x pracujące na szynie płyty głównej taktowanej z prędkością 533 MHz pozwalają na transfer danych z prędkością 2,1 Gb/s. MSI oprócz zmiany złącza zaoferowało klientom znacznie więcej niż konkurencja. Obecnie do kart graficznych z AGP 8x dołącza się bogate oprogramowanie: 17 różnych programów użytkowych, jak również 10 gier w pełnych wersjach, które dowodzą olbrzymiej wydajności tego układu.

www.incom.pl

Zewnętrzne WD-ki w Incomie



Western Digital wprowadziło na rynek zewnętrzny dyski twarde zbudowane na bazie "Caviarów" - oznaczone symbolem WD 805RNN. Wysoka prędkość obrotowa 7200 rpm, średni czas wyszukiwania w granicach 8,9 ms i średni czas opóźnienia na poziomie 4,2 ms, a także możliwość podłączenia przez port USB w standardzie 2.0 pozwalają na niezwykle szybki transfer danych - do 480 Mb/s. Kolejną zaletą zewnętrznych WD-ków jest opcja podłączenia do komputera "na gorąco", bez konieczności restartowania systemu. W komplecie z dyskiem dostarczany jest przewód USB oraz zasilacz. Nowe dyski będą dostępne w pojemnościach 40, 80 i 120 GB i mają 2-letnią gwarancję.

www.incom.pl



Duży i ciężki, ale w zamian wykonuje wyśmienite zdjęcia.

Dane techniczne:

Przetwornik: 2/3 cala CCD; 5,24 miliona pikseli ■ **Liczba efektywnych pikseli:** 4,95 miliona ■ **ISO:** 100, 200, 400, 800, auto ■ **Obiektyw:** 7x zoom Minolta APO GT, 7,2-50,8 mm ■ **Rozdzielczości:** 2560 x 1920, 1600 x 1200, 1280 x 960, 640 x 480 ■ **Typy zapisu obrazu i dźwięku:** TIFF, RAW, JPEG, MOV, WAV ■ **Makro:** 13-60 cm ■ **Pomiary światła:** wielosegmentowy (300), skoncentrowany, punktowy ■ **Korekcja naświetlenia:** +/-2EV w odstępach 0,3 EV ■ **Ekran LCD:** TFT 1,8 cala ■ **Wizjer:** elektroniczny FLC 0,19 cala

Jak w filmie SF

Minolta Dimage 7i

■ **Sector**

Wyobraź sobie, że spoglądasz przez wizjer - widzisz prostokąt i w nim musisz umieścić obiekt. Poniżej nieustannie przesuwa się dziwny wykres, coś tam migocze, z boku pojawiają się cyferki. Naciskasz przycisk - słyszysz dźwięk "beep"... namierzony obiekt zostaje zaznaczony czerwonym migającym prostokątem. I trach... zdjęcie zrobione.

To bynajmniej nie relacja z gry komputerowej czy filmu SF. Tak właśnie działa kolejne dziecko Minolty - Dimage 7. Aparat oferuje 5 Mpix i kosztuje o wiele mniej niż te o podobnych parametrach. Urządzenie jest całkiem spore i ciężkie, ale za to wyśmienicie wyważone, a obudowa odpowiednio wyprofilowana, przez co idealnie trzyma się ją w ręku. Lampa błyskowa chowa się w obudowie, przez co jest solidnie chroniona. Na zewnętrznej stronie obudowy aparat ma ogromną liczbę przycisków i pokręteł, przez co wymusza zaangażowanie obu rąk. Mimo to dzięki tym pokrętłom większość funkcji jest dostępna "od ręki" - i nie trzeba wyszukiwać ich w menu aparatu. Informacje o ustawieniach umieszczono na ekranie LCD oraz monitorze TFT, jak również w samym wizjerze. Co ciekawe, aparat - dzięki zamontowanemu czujnikowi w wizjerze - samodzielnie rozpoznaje, czy użytkownik spogląda przez wizjer, czy patrzy na ekran LCD. I włącza/wyłącza jedno lub drugie automatycznie. Dostęp do podstawowych trybów pracy odbywa się przez pokrętło (z blokadą ustawienia) w górnej części aparatu. Obiektyw zbudowano ze szkła i zawiera on 16 soczewek umieszczonych w 13 grupach. Poza tym charakteryzuje się 7-krotnym zoomem (dodatkowo 2-krotny zoom cyfrowy). Mamy również możliwość manualnego sterowania ostrością obrazu, jednak pierścień nie należy do najwygodniejszych. Funkcja autofocusa w większości przypadków działa niezawodnie i szybko. Jedynie w funkcji makro, kiedy elektronika wyszukuje optymalnej ostrości - trwa to nieco dłużej. Podczas korzystania z AF aparat samodzielnie wyszukuje (na podstawie kontrastu) obiekt, na którym zostanie ustawiona ostrość. Istnieje również opcja, by wskazać punkt, z którego urządzenie "wyłapie" ostrość. Niestety metoda ta nie sprawdza się w przypadku scen z dużą liczbą obiektów, gdyż aparat - nawet z zaznaczonym punktem - pudłuje. Całość mechanizmu wspomagana jest trybem ADI, do pomiaru wykorzystującym nie tylko błysk, ale również informację o odległości od obiektu. Niestety tak zaawansowane urządzenie wykazuje też kilka wad. Do głównych na pewno należy zaliczyć pobór prądu. Mimo że aparat wyposażono w funkcję oszczędzania energii, 4 akumulatorki 1600 mAh wystarczają średnio na wykonanie 200 zdjęć (1,5 h pracy). Podczas fotografowania sporych scen w dobrych warunkach oświetleniowych zdjęcia są wykonywane dobrze, ale wystarczy drobny niedobór światła, a zdjęcia są niedoświetlone, zaś kolory blade, mimo to ostrość ciągle jest bardzo dobra. Szum pracującej elektroniki, który towarzyszy zawsze korzystaniu cyfrówek, ujawnia się podczas stosowania czułości powyżej 100 ISO.

Mimo że aparat ma kilka "niedociągnięć", to nie są one niczym poważnym (no, może poza zużywaniem akumulatorków). Sprawdzi się on jednak w rękach zaawansowanego amatora, jak również profesjonalisty. A w tym przedziale cenowym nie znajdziemy chyba nic bardziej godnego polecenia niż Minolta Dimage 7.

ⓘ Minolta Dimage 7i

Cena: **6100 zł*** ■ Dostarczył: **Max Computers** Sp. z o.o., ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (071) 326 01 36, office@maxcomp.pl

- (+) wysoka jakość wykonywanych zdjęć ■ cena
- (−) energożerność

Internet: **www.maxcomp.pl, www.minolta.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Spójrz w ekran Dimage'a, a poczujesz się jak w filmie SF...



Benq CRW 4012P to konstrukcja, którą warto się zainteresować.

Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** do 40x/12x ■ **Odczyt CD:** do 48x ■ **Buffer Underrun:** Seamless Link ■ **CD-Text:** obsługuje ■ **Overburning:** obsługuje ■ **Oprogramowanie:** Nero Burning ROM 5.5.7.1, InCD V3.22

Kręć się, kręć, wrzecio...eeee...płytko!

Benq CRW 4012P

■ **Mike-L**

Poznaliśmy już skanery czy aparaty cyfrowe firmy Benq. Oczywiście nie jest to "spektrum" sprzętu, jaki potencjalnym nabywcom oferuje ta firma. Tym razem przetestowaliśmy dla was nagrywarkę, która produkuje była firma Acer.

Czym Benq CRW 4012P może zainteresować potencjalnego nabywcę, gdy na rynku roi się od konstrukcji bardziej renomowanych producentów? Może tym, że wygląd panelu czołowego jest nad wyraz wdzięczny. Znajdują się tu przyciski bezpośredniej obsługi krążków audio (Start/Następny Stop/Otwórz). Urządzenie przenosi dane na krążki CD-R z prędkością do 40x a na CD-RW z 12X. Niezmiernie szybko odczytuje dane z nośników (do 48x) przy bardzo przyzwoitej korekcji błędów. Muzykę można "zripować" z szybkością ponad 21x, co może się okazać nad wyraz przydatne. Technologia Seamless Link zapobiega przerwaniu nagrywania krążków w przypadku niezamierzonego błędu odczytu danych z dysku i opróżnieniem bufora. Bez problemu udało się nadpalić (Overburning) płytę o niemal minutę, czyli o kilka dodatkowych megabajtów więcej, niż wynosi nominalna pojemność nośnika.

Wysuwana tacka jest niespotykanie głęboka i po bokach wyposażono ją w wystające wypustki - te umożliwiają pracę nagrywarki nawet w pionie.

Minusem napędu może być to, że podczas rozpędzania się krążka zbyt wyraźnie słychać przepływ powietrza.

Oprogramowanie, jakie dołączono do urządzenia, pozwoliło efektywnie wykorzystać funkcje Benq CRW 4012P i nie zmusiło do korzystania z darmowych, lecz mniej ergonomicznych i efektywnych aplikacji.

Benq CRW 4012P to niezła konstrukcja, która świetnie spełnia zadania, jakie przed nią stawiamy. Jeśli szum powietrza nie będzie przeszkadzał użytkownikowi lub domownikom to można pomyśleć o zakupie.

ⓘ Benq CRW 4012P

Cena: **360 zł*** ■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (058) 340 23 23 faks (058) 552 54 61

(+) duża szybkość "ripowania" muzyki ■ niezła korekcja błędów

(–) szum powietrza podczas odczytu danych z płytek

Internet: **www.msd.com.pl, www.benq.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Benek pali?

Java to - czy sen?

Historia informatyki przypomina biblijną opowieść o budowie wieży Babel. Na początku programiści porozumiewali się z komputerem w języku maszyn (trudno to sobie dziś wyobrazić, ale dawni informatycy tworzyli aplikacje, wycinając sekwencje otworków w długiej papierowej taśmie). Legendarne lenistwo i wygodnictwo programistów sprawiły, że szybko zaczęli kombinować, jak by tu przejść na angielski. Powstały pierwsze języki wysokiego poziomu leksykalnie zbliżone do angielszczyzny, które wymagały tłumaczenia na dialekt komputera - ale za to były znacznie łatwiej "przyswajalne" przez człowieka. Dzisiaj języków wysokiego poziomu są setki, a może nawet tysiące. Co więcej - zaczęto rozróżniać w śród tego typu języków takie, których poziom jest wyższy albo niższy od pozostałych. Oczywiście o większości z nich nikt - poza twórcami i ewentualnie gronem sympatyków - nigdy nie usłyszy, ale kilka zrobiło oszałamiającą karierę w iście hollywoodzkim stylu.

Java to właśnie jeden z takich języków sukcesu. Jest stosunkowo młody (jego początki sięgają zaledwie lat dziewięćdziesiątych minionego wieku), a już zajął miejsce w czołówce pierwszej ligi. Wokół niego powstało (i wciąż powstaje) wiele szumu, czasami wywołanego dyskusjami specjalistów, a czasami za sprawą procesów sądowych toczących się o prawo do kontrolowania rozwoju języka (najgłośniejszym był proces między firmą Sun, która stworzyła Javę, i Microsoftem). Atmosfera skandalu nie przeszkadza w triumfalnym pochodzie Javy przez salony informatycznego świata. Dzisiaj język ten wykorzystywany jest wszędzie: do tworzenia specjalistycznych aplikacji (zwłaszcza serwerowych i sieciowych), do generowania dynamicznych stron WWW, do tworzenia apletów, czyli "programików" wbudowanych w stronę internetową, słyszałem nawet o możliwości pisania za jego pomocą inteligentnych wirusów. Zastosowania Javy wykraczają poza platformę PC. Jedną z najnowszych technologii "okołojawowych" jest Java 2 Micro Edition (w skrócie J2ME), czyli mocno zoptymalizowana wersja tego języka, przeznaczona dla małych urządzeń, takich jak pagery, telefony komórkowe, palmtopy, systemy nawigacji samochodowej czy odbiorniki telewizyjne.

Dlaczego Java jest taka dobra? Przede wszystkim dlatego, że aplikacje napisane w tym języku mogą bez większych modyfikacji działać na dowolnej platformie sprzętowej, pod warunkiem że stworzono dla niej wirtualną maszynę Javy. Ponadto przejrzysta modułowa budowa języka sprawia, że niezwykle łatwo jest rozszerzać go o dodatkowe specjalistyczne funkcje. W końcu jest to język, który czuje się w Internecie jak ryba w wodzie. Z perspektywy dziesięciolecia można stwierdzić, że zarówno Internet przyczynił się do spopularyzowania Javy, jak i ten wpłynął na rozwój Internetu. Wszystko wskazuje na to, że kolejna dekada będzie dla obu partnerów jeszcze tłuściejsza.



Creative Modem Blaster PCI



Creative Modem Blaster RS 232

Creative Modem Blaster USB

Model	Cena	Protokół	Typ złącza	gniazdo telefoniczne
PCI wewnętrzny	140	v 92	łącze PCI	tak
USB zewnętrzny	200	v 92	port USB	nie
RS232 zewnętrzny	185	v 92	port RS232	nie

Kreatywne modemy

Creative Modem Blaster

■ **Sector**

Szybkie i stabilne połączenie z Internetem za pomocą zwykłej linii telefonicznej marzy się chyba każdemu użytkownikowi komputera. Niejednokrotnie wybór takiego typu urządzenia dla zwykłego, świeżo upieczonego posiadacza komputera bywa kłopotliwy.

Niby modem to modem, ale jednak o szybkości i stabilności jego pracy decydują szczegóły techniczne, a tych niekiedy już nie dostrzegamy. Dlatego warto czasem spędzić nieco czasu i przeanalizować dostępną na polskim rynku ofertę modemów ora z możliwości tych urządzeń w stosunku do ceny. Do naszej redakcji dotarła zgrabna paczuszka z trzema rodzajami najnowszych modemów firmy Creative. Jak wiadomo, firma zdobyła rozgłos dzięki doskonałym rozwiązaniom w dziedzinie dźwięku. Są to właściwie pierwsze modemy, jakie wyprodukowała firma Creative. Zastosowano w nich najnowsze znane technologie komunikacji oraz przepiękny (w wersji zewnętrznej oczywiście) design.

W przesyłce znajdowały się trzy modemy - dwa zewnętrzne (łączone przez port USB lub RS232) oraz standardowy modem wewnętrzny podłączany przez magistralę PCI. Na pierwszy ogień poszły modemy zewnętrzne. Oba - trzeba przyznać - prezentują się niezwykle ładnie. Czarna szybka i ukryte pod nią kontrolki nieźle wyglądają na biurku, obok komputera. Szkoda tylko, że w wersji USB ich liczbę ograniczono jedynie do trzech (Data, OH, MR). W wersji RS232 udostępniono już pełną listę, dzięki czemu jesteśmy w stanie określić, jaką czynność wykonuje w danej chwili urządzenie. Nie zapomniano o tym, by do każdego zestawu dodać odpowiednie przewody, zasilacz i CD ze sterownikami. Wszystkie przysłane modele pracują w standardzie transmisji v.92, co na pewno ucieszy te osoby, które noszą się z zamiarem dokonania zakupu urządzenia w najbliższym czasie. Standard, chociaż jeszcze w większości przypadków nieobsługiwany, znacząco przyspiesza transmisję danych za sprawą jeszcze wydajniejszego algorytmu kompresji przesyłanych plików. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby urządzenia pracowały w standardzie v.90, ponieważ z tym pozostają w pełni kompatybilne. Do kompresji oraz korekty błędów wykorzystano z ITU-T V.42bis/MNP5 oraz ITU-T V.42/MNP2-4 (w przypadku modemu zewnętrznego, łączonego przez RS232 nie zaimplementowano algorytmu MNP5 oraz MNP2-4). Poza tym dwa modemy wyposażono w funkcje głosowe - wewnętrzny, na łączu PCI; oraz zewnętrzny, łączony do portu USB. Właściwie urządzenia skonstruowano tak, by podczas instalacji przysporzyć jak najmniej problemów użytkownikowi. Co więcej, wszystkie łączą się z Siecią z prędkością do 56 Kbps (w teście niestety nie udało się to). Oczywiście maksymalna prędkość, jaką uzyskuje modem podczas przesyłu, zależy od jakości linii telefonicznej.

Cóż, niewykluczone, że wyprodukowane przez Creative modemy staną się łakomym kąskiem dla polskich internautów. Mimo że cena tych w wersji wewnętrznej jest wyższa niż u konkurencji - to w przypadku zewnętrznych pozostają one konkurencyjne. Tym bardziej że modem RS232 jest w 100% urządzeniem niezależnym od komputera, zaś jego cena wynosi 185 zł! A w porównaniu z innymi urządzeniami jest to jedna z niższych cen.

Creative Modem Blaster PCI/USB/PS232

Cena: **1850 zl*** ■ Dostarczył: **Creative Labs Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

👍 niezły wygląd ■ protokół v.92

👎 brak wyjścia na dodatkowy telefon ■ cena modemu PCI

Internet: **www.creative.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Lexmark obniżył!

Firma Lexmark zmieniła ceny na drukarki atramentowe. Aktualna oferta cenowa dla odbiorców detalicznych:

Z25 = 199 zł
Z35 = 279 zł
Z45 = 349 zł
Z55 = 449 zł
Z65 = 599 zł
Z65N = 829 zł
X75 = 799 zł

Można się zapewne spodziewać, że ceny te jeszcze troszkę zostaną obniżone do chwili drukowania pisma i tych danych.
www.lexmark.pl

Po prostu Mini



Cieszące się na Zachodzie sporym zainteresowaniem obudowy Mini-ITX są już dostępne w ofercie polskiego dystrybutora AB SA. Poniżej krótka charakterystyka:

Kolor: ivory
Wymiary: 186 (szerokość) x 218 (wysokość) x 290 (głębokość)
Parametry zasilacza FSP145-50NI (wg producenta):
Wejście: 115/230 V, 2/4 A, 60/50 Hz
Maks. moc wyjściowa: 145 W
Bezpiecznik: 4A, 250 V
www.ab.pl

Diamencik



Monitor Mitsubishi Diamond Plus 93SB to nowoczesny, 19-calowy produkt, łączący elegancki wygląd i nowatorskie rozwiązania technologiczne. Prezentacja ruchomych obrazów jest dziś jednym z podstawowych zastosowań sprzętu komputerowego - nie tylko w dużych firmach czy segmencie medycznym, ale również w środowisku domowym. Do tej pory monitory CRT nie były w stanie zapewnić obrazu o jasności, która - podczas wyświetlania przekazu konferencyjnego, telewizyjnego, filmów DVD czy animowanych zawartości stron WWW gwarantowałaby obraz doskonałej jakości. Problem ten rozwiązano wraz z pojawieniem się nowego kineskopu SuperBright Diamondtron, który wykorzystano w monitorze Mitsubishi Diamond Plus 93SB. Nowe rozwiązanie pozwala uzyskać luminację powyżej 250 cd/m2, a do aktywacji systemu SuperBright (pracującego w dwóch trybach - dla obrazów statycznych i rucho



Dane techniczne:
Podłączenie: port USB ■ **Przewód:** 180 cm ■ **Liczba przycisków:** 8 ■ **Przepustnica:** jedna z funkcji analogowego minidżojstika ■ **Orczyk:** jedna z funkcji analogowego minidżojstika ■ **Cyfrowy D-Pad:** ośmiokierunkowy ■ **Analogowy minidżojstik:** dwa ■ **Sprzężenie zwrotne:** technologia Force Feedback Vibration ■ **Dodatkowe:** dioda sygnalizująca jeden z 3 trybów pracy

Czy ktoś widział czarne światło?

Tracer BlackLight

■ Mike-L

Gamepady to niezwykle popularne manipulatory, jakie stosują gracze. Dzięki nim całkiem wygodnie grają oni zarówno w symulacje lotnicze, samochodówki, platformóki, jak też wiele innych pozycji.

Za osiemdziesiąt pięć złotych nabędziemy gamepad Tracer BlackLight, który nie dość, że nieźle wykonano, to jeszcze wyposażono w funkcję Force Feedback Vibration. Następuje to sprzężenie zwrotne, które sprowadza się do uruchamiania silniczków umieszczonych po dwóch stronach kontrolera. Dzięki temu, choć tylko po części, odczuwamy odrzut przy wystrzale czy wstrząs powodowany trafieniem przez pocisk wroga itp.

Osiem przycisków rozmieszczono w taki sposób, by optymalnie wykorzystać wszystkie palce. Dwa analogowe minidżojstiki charakteryzuje wystarczający zakres swobody oraz "twardość" (powracają do położenia pierwotnego), a to przyczyni się do przyjemnego sterowania w większości tytułów. Nie zabrakło także cyfrowego i ośmiokierunkowego D-Pada. Przyznam, że mógłby być odwrócony zgodnie z ruchem wskazówek zegara - o 30 stopni względem zamontowania pierwotnego. Sterowałoby się wówczas naturalnie.

Ergonomicznie wyprofilowana obudowa pozwala na długą grę bez męczenia się.

Z kolei wciskanie prawego analogowego minidżojstika pozwala wybrać jeden z trzech trybów pracy: Joystick (lewy MJ* to dżojstik, prawy MJ to orczyk, a D-Pad to przełącznik HAT)/kierownica (lewy MJ* to "kierownica", prawy MJ to gaz i hamulec, a D-Pad to przełącznik HAT)/Gamepad (lewy MJ* nie funkcjonuje, prawy MJ to orczyk i przepustnica, a D-Pad działa jak standardowy pad).

Jeżeli szukacie pada, który pozwoli w sposób zaawansowany sterować większością gier symulacyjnych i zręcznościowych, a na dodatek wyposażono go w technologię Force Feedback Vibration - sprawdźcie, czy Tracer BlackLight nie okaże się tym, który was zadowoli.

***MJ - minidżojstik analogowy**

ⓘ Tracer BlackLight

Cena: 85 zł* ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 693 86 06

👍 ergonomiczny kształt ■ technologia Force Feedback Vibration ■ dwa analogowe minidżojstiki
👎 sprzężenie zwrotne nie działa w każdej grze

Internet: **www.megabajt.com.pl, www.tracer.pl**



Nic nie nadaje takiej szybkości mojemu samochodowi jak przekręcenie przepustnicy do maksimum.

Dane techniczne:
Podłączenie: USB ■ **Długość przewodu:** 180 cm ■ **Sterowanie:** 8-kierunkowy dualpad ■ **Liczba przycisków:** 8 ■ **Przepustnica:** tak - obrotowa ■ **Dodatki:** autocentrowanie przepustnicy, ustawienie autofire'a

Pokręć sobie przepustnicą

Tracer PowerMaster

■ Sector

O dreszczyk emocji i nieco przyjemności domaga się wielu komputerowych graczy. Nie dziwi zatem, że firmy wyprzedzają się w pomysłach i tworzą coraz dziwniejsze i ciekawsze urządzenia wspomagające błogą rozrywkę. Na polskim rynku spotkamy wiele dodatków do poczciwych PeCetów.

Tracer PowerMaster to jedno z tych urządzeń, które do życia gracza mają wnieść jeszcze więcej przyjemności. Łącznie z pojawiającymi się nowszymi tytułami gier, może się to okazać całkiem niezłym pomysłem. Ten pozwala bowiem w wygodny sposób sterować bohaterem w grze. Muszę przyznać, że całość prezentuje się niezmiernie dobrze. Ergonomia budowy urządzenia stoi na wysokim poziomie, przez co to bardzo dobrze leży w dłoni. Przyciski oraz moduł sterowania umiejscowiono w równie dostępnym miejscu. Należy też nadmienić, że Tracer wyposażono w 8-kierunkowy precyzyjny dualpad oraz 8 programowalnych przycisków. Dodatkowe funkcje, takie jak Turbo i Clear, zmieniają sposób działania dowolnego przycisku z ciągłego na impulsowy (inaczej mówiąc - autofire). Przyciski działają solidnie, z pewnym skokiem, ale zarazem miękko, a to mile mnie zaskoczyło. Ciekawym rozwiązaniem wydaje się również montaż obrotowej przepustnicy z blokadą Auto, powodującą uruchomienie trybu autocentrowania przepustnicy. Irytujący - jak dla mnie - był za mały zakres ruchu przepustnicy, mimo to jest to kwestia indywidualnego gustu każdego z nas. Dla wygody całość podłącza się z komputerem portem USB, co powoduje automatyczną (nie wymaga sterowników) instalację przez system.

Muszę przyznać, że w moim przypadku nie pojawiły się problemy, by przestawić się z gry na klawiaturze komputerowej na Tracer, zaś obrotowa przepustnica niecodziennie ułatwiła mi życie. Kilka godzin przed komputerem spędzonych na pogrywaniu w ulubioną samochodówkę nie powodowało takich oznak zmęczenia dłoni, jak to bywało w grze na klawiaturze komputera. (No i z pewnością Tracer - dzięki srebrno-srebrnej kolorystyce będzie idealnie pasował do moich biurka i komputera.) :)

ⓘ Tracer PowerMaster

Cena: 55 zł* ■ Dostarczył: **Megabajt Sp. z o.o.**, ul. Podjazd 1/3, 81-805 Sopot, tel. (58) 555 05 00

👍 dobra ergonomia ■ obrotowa przepustnica ■ funkcja autocentrowania przepustnicy
👎 zbyt mały zakres przepustnicy

Internet: **www.megabajt.com.pl**

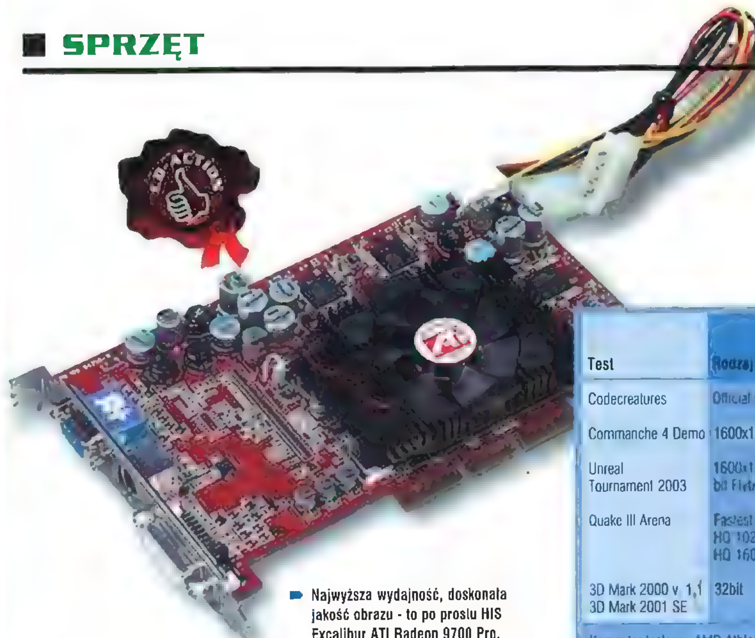
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

mych) wystarczy wciśnięcie przycisku umieszczonego na obudowie monitora. Możliwa jest także automatyzacja procesu, w którym dobiera się jasność do zawartości prezentowanych na ekranie aplikacji - służy do tego program Brightness Controller. Zalecana rozdzielczość pracy Mitsubishi Diamond Plus 93SB to 1280 x 1024 przy odświeżaniu 85 Hz. Najwyższa gwarantowana przez producenta rozdzielczość, jaką uzyskuje monitor, jest znacznie większa - aż 1792 x 1344 piksele przy 68 Hz. Maksymalne pasmo przenoszenia to 235 MHz. Częstotliwość odświeżania poziomego wynosi 30-96 kHz, pionowego: 50-160 Hz. Kineskop najwyższej jakości zapewnia ostry, wolny od zniekształceń obraz - także w narożnikach ekranu. Odbicia światła zewnętrznego zminimalizowano dzięki zastosowaniu idealnie płaskiego kineskopu, dodatkowo pokrytego antyodblaskową powłoką OptiClear. Użytkownicy mogą korzystać z narzędzia NaViSet - programu opartego na standardzie VESA DDC/CI; ten reguluje wszystkie ustawienia monitora za pomocą myszki oraz klawiatury. Kolejna innowacja to system samodiagnozowania - Self Diagnostic Circiut - wyświetla on na ekranie komunikaty o ewentualnych problemach technicznych. Mitsubishi Diamond Plus 93SB - podobnie jak wszystkie monitory CRT z nowej linii NEC/Mitsubishi - został wyposażony w nowy typ obudowy, zaprojektowany przez znaną firmę designerską IDEO. Ta nawiązuje do spopularyzowanej przez grupę Bauhaus idei funkcjonalizmu, zakładającej podporządkowanie wszystkich wartości estetycznych zadaniom użytkowym, jakie ma spełniać projekt. Nie inaczej jest w tym przypadku - monitor charakteryzuje się prostym, ponadczasowym wyglądem, który pasuje do każdego wnętrza, a uwaga użytkownika skupia się na tym, co najważniejsze: obrazie na ekranie. Dzięki nowym rozwiązaniom projektowym udało się również zminimalizować wymiary urządzenia - gabaryty monitora to 442 x 443 x 448 mm (szer. x wys. x głęb.). Podczas pracy monitor zużywa 88 W, czyli o 7 mniej niż jego poprzednik. W trybie uśpionym tylko 5 W. Mitsubishi Diamond Plus 93SB spełnia wszystkie obowiązujące obecnie normy i standardy, tj. CE, TCO99, ISO 9241-3, TUV-GS, itp. Sugerowana cena detaliczna netto wynosi 1620 zł netto. Mitsubishi Diamond Plus 93SB jest objęty 3-letnią gwarancją NEC/Mitsubishi Electronics Display. Ta na terenie Polski jest realizowana w systemie door-to-door.

www.nec.pl
www.4d.pl

VIA się umawia

Firma VIA Technologies poinformowała o podpisaniu z Ericssonem umowy licencyjnej Bluetooth. Umożliwi ona VIA dostęp do komercyjnej technologii oraz pozwoli ją zastosować w szero-



➡ Najwyższa wydajność, doskonała jakość obrazu - to po prostu HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro.

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 9700 Pro ■ **Taktowanie CPU/RAM:** MHz/MHz ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Wyjścia DVI:** DVI-I ■ **Wyjścia wideo:** S-Video, Composite (przez przejściówkę) ■ **Wejścia wideo:** brak ■ **Dodatkowe:** przejściówka DVI-I na D-SUB

Test	Rodzaj	Jedn.	HIS Radeon 9700 PRO 128 MB DDR	Matrox Parhelia 512 128 MB DDR	Leadtek WinFast A250 Ultra TD 128 MB DDR
Codecreatures	Official score		2950	1356	x
Commanche 4 Demo	1600x1200 32bit	FPS	31,38	18,46	x
Unreal Tournament 2003	1600x1200 32 bit Flyby/Boot Match	FPS/FPS	107/40	x	x
Quake III Arena	Fastest	FPS	191,8	128,1	219 4
	HQ 1024X768	FPS	169,2	105 7	193,1
	HQ 1600X1200	FPS	156,5	64,2	136 2
3D Mark 2000 v. 1,1	32bit	3DMarks	10272	7039	10497
3D Mark 2001 SE		3DMarks	10877	6549	9776

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

Miecz nie tylko Albionu

HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro.

■ **Maciej Lewczuk**

Miesiąc temu prezentowaliśmy kartę z układem ATI Radeon 9000 Pro. Tym razem przetestowaliśmy kartę, która wywoływała niezmiernie dużo kontrowersji zarówno wśród internatów, jak i "niezsieciowanych" użytkowników komputerów. Zastanawiano się, czy buńczuczne wypowiedzi pracowników z ATI sprawdzą się, a akcelerator pobije na głowę karty spod znaku Nvidia GeForce 4 Titanium 4600.

Internauci zapewne już wiedzą, że ATI - częściowo spełniło dane obietnice. Mogliśmy się o tym przekonać osobiście, ponieważ wystawiliśmy na próbę kartę HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro. Egzemplarz wyposażono dodatkowo w 128 MB pamięci DDR, pracującej z zegarem 620 MHz (310 MHz * 2). Serce urządzenia, czyli GPU, nominalnie taktowane jest zegarem 325 MHz i chłodzone za pomocą dość sporego (jak na ATI) radiatora z wentylatorem. Ciekawostką z kolei jest wykorzystanie dodatkowego zasilania, w którym energia pobierana jest wprost z zasilacza dużą wtyczką (jak do HDD czy CD-ROM). Jest to rozwiązanie, jakie stosowano w kartach Voodoo 5, by odciążyć złącze AGP i płytę główną, gdyż coraz szybsze procesory graficzne pobierały sporo energii.

Dwa wyjścia na monitory, w tym jedno D-Sub (standardowe) i jedno DVI-I (cyfrowe), uzupełniono wyjściem wideo S-Video, które - za pomocą przejściówki - można zmodyfikować w taki sposób, by dało się podłączyć kartę do telewizora; czy też magnetowidu za pomocą przewodu zakończonego wtyczkami chinch.

W nowej karcie zastosowano kilka nowinek, które poprawiają szybkość, funkcjonalność oraz jakość obrazu podczas pracy i rozrywki. 107 milionów tranzystorów to liczba, jaka wprawia zdumienie, ponieważ GF 4 Titanium 4600 może się pochwalić "jedynie" 68 milionami tranzystorów. Stąd też dodatkowe zasilanie, o którym wspomniano już wcześniej.

Układ Radeon 9700 Pro jest w stanie obsłużyć wszystkie techniki tworzenia obrazu 3D, jakie przewidziano w specyfikacji DirectX 9. Cztery jednostki przetwarzające geometrię (GF 4 TI 4600 ma dwie) zapewniają obróbkę wielokąta (trójkąta, czworokąta) w jednym cyklu zegara. Jeśli chodzi o nakładanie tekstur, może to być aż szesnaście w jednym cyklu, co znacznie przyspiesza obróbkę skomplikowanych scen.

Jedną z najciekawszych funkcji wspomagających strumień wideo (MPEG-2) jest zastosowanie do jego obróbki Pixel Shadera. Dzięki temu uzyskano możliwość nie tylko dodatkowego poprawienia obrazu (korekcja kolorów), ale także likwidacje przeplotu, jak również dodawania efektów specjalnych (np. nakładanie filmu na sześcian i tym podobne modyfikacje).

Poprawiono także procedury odpowiedzialne za funkcję TruForm (obecnie jest to wersja 2.0), czyli wygładzanie powierzchni obiektów bez zbytniego obciążania procesora, co da się zaobserwować w grze Serious Sam 2 i kilku nowszych pozycjach.

Potężna wydajność Radiona 9700 Pro w starszych grach i benchmarkach bije tę w przypadku GF4 Ti 4600, choć tak naprawdę objawia się to dopiero w najnowszych pozycjach. Najwyraźniejszą przewagę nad konkurencją karta uzyskała w najwyższych rozdzielczościach - tu, wyniki nierzadko były ponad dwukrotnie lepsze od tych w innych konstrukcjach (Nvidia, Matrox). Test Nature z 3DMarka 2001 SE wykonano ze średnią około 100 klatek na sekundę, co po prostu przytłoczyło konkurencję.

HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro to pierwsza karta zbudowana z wykorzystaniem procesora graficznego ATI Radeon 9700 Pro, jaką dane nam było testować. Doskonały obraz, rewelacyjna wydajność oraz zgodność ze specyfikacją DirectX 9, jak też gotowość do wspomagania OpenGL 2 sprawiają, że ta obejmuje tytuł lidera na rynku domowych akceleratorów graficznych. Polecam ją tym, którzy zastanawiają się, co kupić do komputera za tysiąc osiemset złotych.

ⓘ HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro

Cena: **1799 zł*** ■ Dostarczyl: **Pronox Tehnology SA**, ul. Paderewskiego 32c, 40-282 Katowice, tel. (032) 20 75 600, faks (032) 20 75 603

👍 najwyższa wydajność ■ doskonała jakość obrazu i efektów graficznych

👎 mało gier wykorzystuje oferowane "bajery"

Internet: **www.pronox.com.pl, www.hightech.com.hk**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pogromca, jakich mało...

kim spektrum urządzeń stacjonarnych i mobilnych. "VIA odgrywa wiodącą rolę w rozwoju produktów PC oraz przenośnych urządzeń", powiedziała Maria Khorsand, prezes Ericsson Technology Licensing, "oczekujemy współpracy z jedną z najbardziej doświadczonych firm w tej branży. Ericsson oraz VIA łączy wiele wspólnych celów, a nasza współpraca powinna wzmocnić pozycję obu firm na właściwych im rynkach". "Jesteśmy zadowoleni z faktu dołączenia do grupy Ericsson i możliwości odkrywania potencjału Bluetooth", powiedział Jerry Sun, asystent prezesa i szef działu rozwiązań sieciowych w VIA Technologies, Inc. "Umowa licencyjna na bezprzewodową technologię Bluetooth rozszerza naszą ofertę rozwiązań komunikacyjnych dla rynków PC i urządzeń przenośnych, co jest zgodne z naszą wizją Total Connectivity".

www.ericsson.com/bluetooth
www.via.com.tw.

Sweex

Od 1 września 2002 firma Ropla Europe B.V., producent akcesoriów komputerowych o nazwie Safeway, zmienił nazwę firmy na Sweex Europe B.V., co wiąże się również ze zmianą nazwy całej gamy produktów na Sweex. W ofercie od połowy października b.r. dostępne będą następujące produkty:

- myszki radiowe i optyczne
- klawiatury zwykłe i multimedialne
- switche i huby
- modemy i obudowy
- karty sieciowe i dźwiękowe
- kamery internetowe
- listwy zasilające i inne akcesoria komputerowe

Serwis produktów Safeway będzie nadal realizowany przez Ropla Computers Sp. z o.o. Na wszystkie produkty marki Safeway i Sweex udzielana jest 36-miesięczna gwarancja.

www.ropla-computers.pl

Super (ale nie Skoda)



Klawiatura SUPERB ROLLER OFFICE KEYBOARD XP została zaprojektowana tak, by zwiększyć wygodę i efektywność pracy przy komputerze. Zawiera znacznie więcej przycisków multimedialnych, funkcyjnych i internetowych niż inne konkurencyjne klawiatury: przyciski OFFICE, przyciski INTERNETU, przyciski MULTIMEDIÓW, przyciski SCHOWKA oraz APLIKACJI. Te pozwalają m.in. na łatwy i szybki dostęp do pożądanych funkcji. Rolka nawigacyjna umożliwia pionowe lub poziome przewijanie ekranu. Udostępnia również opcję menu kontekstowego (pop-up) oferującego szybki dostęp do najczęściej używanych fragmentów tekstu, zadań lub aplikacji przez wybranie pozycji i kliknięcie jej



Dane techniczne:
Przekątna: 18,1 cala ■ Wejścia sygnału: D-Sub (VGA), DVI-I ■ Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty, przy 75 Hz ■ Plamka: 0,2805 mm ■ Kontrast: 300:1 ■ Pobór mocy: do 55 W ■ Głośniki: brak ■ Dodatkowe: możliwość sterowania przez USB

Gry, programy oraz filmy wyświetlane na ekranie monitora ciekłokrystalicznego LG Flatron 1800P wyglądają... świetnie.

Tafla jak na lodowisku

LG Flatron 1800P

■ Mike-L

Niemal co miesiąc opisujemy monitory. A tych pojawia się coraz więcej i to wykorzystujących panele LCD. To do tych konstrukcji i następców należy przyszłość. Oprócz piętnastocalowych, chyba najpopularniejszych można nabyć większe, siedemnastocalowe monitory.

Tym razem otrzymaliśmy monitor z osiemnastocalową matrycą LCD. LG Flatron 1800P to wyświetlacz przeznaczony dla osób zasobnych, a także dla potrzebujących sporej powierzchni oraz wysokich walorów użytkowych. Urządzenie zajmuje niewiele miejsca na biurku, ponieważ jego wymiary to maksymalnie 39,7/23,7/50,8 cm (szerokość/głębokość/wysokość). Maksymalnie, bo wysokość można regulować w zakresie od 42,8 cm do 50,8. Pomaga to w przypadku, gdy użytkownik jest wysoki lub blat biurka umieszczono nisko. Panel obraca się o 90 stopni (funkcja Pivot), a to ułatwia pracę w programach graficznych z pulpitem, wyglądającym jak pełna strona A4 (pionowa), co pewnie zainteresuje grafików. Co ważne, rozdzielczość nominalna wynosi 1280 na 1024 punkty, standardowa dla monitorów 19-calowych. Obraz do monitora dociera przez złącze D-Sub (standardowe graficzne) lub DVI-I (cyfrowe). Co ciekawe, pomyślano też o stosownych przewodach, zarówno do analogowych, jak i cyfrowych sygnałów. Jest to ważne, gdyż obecnie sprzedawane karty w większości wyposażone są w złącza DVI-I. Dzięki temu na monitorze nie trzeba ustawiać jakichkolwiek parametrów obrazu ani autokalibrować go.

LG Flatron 1800P to najlepszy panel, jaki mieliśmy okazję testować w redakcyjnym laboratorium oraz jeden z lepszych, które dane mi było oceniać w pracy (na żywo). Tego typu urządzenia przeznaczono dla grafików, maklerów i... szefów. Na przeszkodzie, by mogli się nimi cieszyć gracze - stoi... cena.

ⓘ LG Flatron 1800P

Cena: **4999 zł*** ■ Dostarczył: **LG Electronics Polska Sp. z o.o.**, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (022) 606 14 54, faks (022) 606 14 59

\+ doskonałe parametry i funkcjonalność ■ dołączone wszelkie potrzebne przewody
\- cena

Internet: **www.lge.pl**

Logitech Cordless TrackMand Optical to niezwykle wygodny i świetnie sprawdzający się podczas pracy trackball.



Dane techniczne:
Port: USB (odbiornik) ■ Liczba przycisków: 7 ■ Technologia: optyczna Marble ■ Dodatkowe: przejściówka USB/PS2, rolka przewijania

Jak muszla egzotycznego ślimaka

Logitech Cordless TrackMand Optical

■ techNICK

W przypadku gdy nie dysponujemy miejscem na biurku, nawet niewielka mysz czy podkładka nierzadko sprawiają, że pracuje się komfortowo. Jeśli dodatkowo sporo czasu zajmuje nam przeglądanie stron WWW lub dokumentów tekstowych, głównie wykorzystujemy rolkę do przewijania...

Cordless TrackMand Optical to nową konstrukcja firmy Logitech. Zapewnia ona komfortową pracę w przypadku zapotrzebowania na powierzchnię biurka, a dzięki zastosowaniu opatentowanej przez producenta technologii Marble (czerwona kulka z czarnymi kropkami) nawet przez wiele tygodni nie kulka, obsługiwana palcem wskazującym prawej dłoni, nie wymaga czyszczenia..

Trackball z odbiornikiem komunikuje się podłączonym do portu USB lub PS2 (przejściówka) falami radiowymi, a to sprawia, że TrackMana możemy trzymać na kolanach - i wygodnie pracować.

Sporo dodatkowych przycisków pozwala wykonywać wiele operacji, między innymi przewijać bez konieczności użycia rolki, do czego służą umieszczone nad i pod rolką klawisze Cruise Control. Blokada umożliwia zaznaczanie tekstu do edycji, a Do przodu i Do tyłu przeglądanie stron WWW (przejście do następnej lub poprzedniej strony). Za sprawą oprogramowania MorseWare do wszystkich przycisków, jak też rolki przypisujemy niemal dowolne funkcje, a to jeszcze bardziej niż dotychczas ułatwia pracę z komputerem.

Logitech Cordless TrackMand Optical to doskonały przykład dbałości o użytkownika - praca z urządzeniem nie powoduje powstawania (niezbyt często) schorzenia zespołu cieśni nadgarstka, dotykającego osoby długo pracujące z komputerami. Gdyby nie cena, można by je polecić każdemu. No może oprócz zapalonych graczy FPP.

ⓘ Logitech Cordless TrackMand Optical

Cena: **265 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel (022) 633 11 99, faks (022) 693 86 06

\+ doskonała ergonomia ■ wiele dodatkowych przycisków funkcyjnych
\- tylko dla praworęcznych

Internet: **www.logitech.com.pl**, **www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

(analogicznie jak przy użyciu myszy). To pozwala na znaczne zaoszczędzenie czasu (nawet do 70%) potrzebnego, by równolegle posługiwać się myszą i klawiaturą. Co więcej, umieszczenie rolki nawigacyjnej w klawiaturze znacznie zwiększa ergonomię pracy, przenosząc część obciążenia z dłoni posługującej się myszą na drugą, która posługuje się rolką. Klawiatura SUPERB ROLLER OFFICE KEYBOARD XP jest zatem nie tylko potężnym i przyjaznym użytkownikowi urządzeniem, ale również ekskluzywnym składnikiem zestawu komputerowego zwiększającym komfort pracy. Klawiatura SUPERB ROLLER OFFICE KEYBOARD XP jest zgodna z Windows 95/98/ME/NT/2000/XP oraz pakietami biurowymi Office 97/2000/XP. Dla systemów Windows ME/2000/XP lub późniejszych nie jest wymagana instalacja dodatkowych sterowników (sterowniki są wbudowane w system operacyjny). Konieczne jest natomiast zainstalowanie programu obsługi rolki nawigacyjnej, co pozwoli wykorzystać jej niezmiernie szerokie możliwości. Również przyciski Word, Excel, Power Point, Kalendarz i Kalkulator obsługiwane są przez ten program. Klawiatura jest dostępna w kolorze szarym - HP GRAY (MT136G), oraz czarnym (MT136B).

Właściwości

- ergonomiczny kształt i podkładka pod nadgarstki zapobiegająca przemęczeniu
- 70% oszczędności czasu pracy dzięki funkcjom multimedialnym i rolce nawigacyjnej
- przycisk OFFICE LOCK + 17 przycisków OFFICE (w tym także funkcje klawiszy F1-F12)
- 8 przycisków INTERNETU
- 7 przycisków MULTIMEDIÓW
- 8 przycisków SCHOWKA
- 5 przycisków APLIKACJI
- bezpośredni dostęp do znaku waluty euro "€"
- interfejs PS/2
- zgodność z systemami Windows 95/98/ME/NT/2000/XP oraz pakietami Office 97/2000/XP

Sugerowana cena detaliczna: MT136G - 89,90 zł; MT136B - 99,90 zł.

www.media-tech.com.pl

Jeden dotyk



Nowy telefon komórkowy Alcatela - One TouchTM 715 z GPRS klasa 10, który dostępny będzie w IV kwartale br., zdecydowanie wyróżnia się wśród dostępnych obecnie urządzeń. Model ten łączy przemyślaną i wyrazistą konstrukcję z najnowocześniejszą technologią. One TouchTM 715 ma wyjątkowo duży wyświetlacz i waży tylko 88 g. Będzie z pewnością atrakcyjny dla użytkowników, którzy chętnie łączą pracę z przyjemnością. Bogaty wybór opcji umożliwia szybkie dostosowanie

---

I gra muzyka!

Creative Inspire 2.1 2400

■ Sector



Zestaw głośników to nieodzowny już element każdego nowego komputera. Niestety nie zawsze przy kupnie zestawu myślimy nad tym, czy dane głośniki zadowolą nas brzmieniem. Wcześniej czy później dochodzimy wówczas do wniosku, że najwyższy czas, by zaopatrzyć się w bardziej zaawansowany zestaw głośników.

Firma Creative, znana z produkcji zaawansowanych kart muzycznych (cenowo dostępnych dla zwykłych śmiertelników), podesłała do testów głośniki z serii Inspire. Otrzymaliśmy model 2400, w komplet z którym wchodzi aktywny system trójelementowy. Ten składa się z subwoofera oraz dwóch głośników satelitarnych. Subwoofer solidnie obudowano w sześcian i zapewniono 12 W mocy skutecznej. Ekranowane głośniki satelitarne o mocy skutecznej 4,5 W wyposażono w specjalne membrany i zaokrąglone krawędzie przednich ścianek. Dzięki zastosowaniu ekranowania głośników satelitarnych skutecznie zapobiega się powstawaniu zakłóceń podczas pracy monitorów. Zestaw umożliwia optymalne rozchodzenie się fal dźwiękowych w standardzie 2.1, i faktycznie odzwierciedla to wierna i niezrównana jakością odtwarzanej muzyki. Całość przewidziano przede wszystkim do współpracy z wszystkimi modelami kart dźwiękowych Sound Blaster, mimo to oczywiście zadziała również z dowolnym innym źródłem sygnału stereo. Ponadto w zestawie znajduje się minipilot sterowania głośnością. Natomiast przyciski ustawiania basów oraz włączania i wyłączania kompletu zamontowano w samym subwooferze. Głośniki charakteryzuje dość dobra częstotliwość, która wynosi od 43 Hz do 20 kHz, chociaż już przy 20 Hz subwoofer zaczyna drgać - i na powierzchni biurka odczuwalny staje się delikatny pomruk. Odstęp sygnału od szumu wynosi więcej niż 75 dB. Rozłożone na biurku głośniki prezentuje się naprawdę ładnie. Przez dwa tygodnie testów zestaw sprawował się wyśmienicie, a płynąca z głośników muzyka (przepraszam za to redaktorów siedzących za ścianą) :) była czysta i mocno zabarwiona miękkim basem.

Dane techniczne:

Moc skuteczna subwoofera: 12 W ■ **Moc skuteczna głośników:** 4,5 W na kanał (2 kanały) ■ **Charakterystyka częstotliwościowa:** 42 Hz~20 KHz ■ **Odstęp sygnału od szumu:** >75 dB ■ **Dodatkowe:** przewodowy regulator głośności, zasilacz ■ **Gwarancja:** 24 miesiące

Creative Inspire 2.1 2400

Cena: **220 zł*** ■ Dostarczyl: **Creative Labs (Irl), Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

+ mocny bas ■ ekranowane głośniki satelitarne
- pilot steruje tylko głośnością ■ brak ustawień sopranów

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

Słuchaj... słuchaj... słuchaj...

Thomson PDP 2090

■ techNICK

Odtwarzacze plików MP3 stają się coraz popularniejsze, a producenci przenośnych urządzeń CD coraz częściej wyposażają je w opcję odsłuchiwania muzyki zapisanej w tym formacie. W porównaniu do pierwszych konstrukcji tego typu te są obecnie niewiele większe od najmniejszych urządzeń CD-Audio.



Thomson PDP 2090 to dobry przedstawiciel nowego rodzaju przenośnych odtwarzaczy audio, wykorzystujących krążki CD, a także muzykę zapisaną w formatach WMA (Windows Media Audio) i MP3 na nośnikach CD-R i CD-RW.

Gniazdo słuchawkowe uzupełniano wyjściem liniowym, przez które podłączamy urządzenie do zewnętrznego wzmacniacza (dołączono przewód miniJack - 2*Chinch). Na metalowej pokrywie obudowy, ta doskonale zapobiega przypadkowemu zarysowaniu czy zniszczeniu urządzenia, umieszczono przyciski odpowiedzialne za funkcje odtwarzacza. Sterowanie wyborem utworów, funkcja DSP, a także ESP (system antywstrząsowy działa tylko z krążkami CD-Audio) uzupełniono sporym wyświetlaczem, który konkuruje z tymi stosowanymi w starszych modelach telefonów komórkowych.

Świetne słuchawki, które nosi się z pałąkiem z tyłu głowy, nieźle odtwarzają niskie i wysokie tony, lecz nie separują dobrze od otoczenia. Niektórym będzie to zapewne odpowiadało, ale ja wolę słyszeć jedynie muzykę. Do zestawu dołączono zasilacz sieciowy do ładowania akumulatorków AAA Ni-MH, jeśli te zostaną dokupione, ponieważ nie są w standardowym wyposażeniu urządzenia.

Dane techniczne:

Nośniki: CD-Audio, CD MP3, CD-R, CD-RW, 12 cm, 8 cm ■ **Wymiary:** 135 mm/135 mm/22 mm ■ **Waga z bateriami:** 230 g ■ **Czas pracy:** do 10 h ■ **Zasilanie:** zasilacz, 3 akumulatory lub baterie AAA ■ **Odtwarzane formaty:** MP3, WMA ■ **Inne:** magnezowa obudowa

Thomson PDP 2090 to niezły produkt łączący najlepsze cechy wielu odtwarzaczy CD-Audio oraz plików MP3. Brak pilota (nawet przewodowego), pokrowca do przenoszenia odtwarzacza oraz akumulatorków sprawia, że wydając niemal siedemset złotych, trzeba się poważnie zastanowić.

Thomson PDP 2090

Cena: **699 zł*** ■ Dostarczyl: Thomson multimedia Polska sp. z o.o., ul. Okulickiego 7/9, 05-500 Piaseczno, tel. (0 22) 757 17 50-51, faks (0 22) 756 23 44

+ kompaktowa pokryta metalem obudowa ■ doskonały wyświetlacz, ułatwiający nawigację i obsługę
- brak akumulatorków w standardowym wyposażeniu ■ brak etui pozwalającego nosić odtwarzacz na pasku

Internet: **www.thomson.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Usiądź wygodnie w fotelu i delektuj się muzyką płynącą z głośników.

go do indywidualnych potrzeb czy upodobań, dzięki czemu spełni oczekiwania nawet najbardziej wymagających użytkowników. One TouchTM 715 ma lśniącą obudowę o funkcjonalnych liniach. Ponadto wyjątkowo duży wyświetlacz (100 x 150 pikseli) ma wysoką rozdzielczość, jest podświetlany na niebiesko i zapewnia obraz w czterech odcieniach szarości. Mieści się na nim dziesięć wierszy tekstu i można go używać w formacie pionowym lub poziomym. Jest również wyposażony w funkcję zoom - powiększania i zmniejszania rozmiaru czcionki. Duży wyświetlacz znacznie zwiększa przyjemność korzystania z gier dostępnych w telefonie. Telefon One TouchTM 715 bezpośrednio pobiera przez WAP (WAP 1.2.1, EMS 4.0) duże obrazki, animacje i melodie. Alcatel pomyślało także o miłośnikach muzyki, którym oferuje melodie polifoniczne z wykorzystaniem 16 instrumentów muzycznych oraz pobranie dźwięków i melodii przetworzonych cyfrowo w formacie vox. One TouchTM 715 pozwala także wgrywać zdjęcia i przypisywać je poszczególnym pozycjom książki telefonicznej. Dzięki temu na ekranie wyświetla się zdjęcie osoby dzwoniącej (lub inny obrazek, który wybierze użytkownik). W skład wyposażenia najnowszego urządzenia firmy wchodzi również płyta CD-ROM, dzięki czemu można realizować własne pomysły, korzystając z multimedialnego studia (graficznego i dźwiękowego). W modelu One TouchTM 715 znajduje się także miniaturowy cyfrowy asystent osobisty (PDA), który zawiera książkę telefoniczną o 800 pozycjach, oraz terminarz umożliwiający zaprogramowanie nawet 1000 spotkań, jak i sporządzenie listy 60 zadań do wykonania - to wystarczająco dużo, by zaspokoić potrzeby biznesmenów. Ponadto umożliwia synchronizowanie tych danych z PC użytkownika lub innym komputerem za pośrednictwem sieci (Over the Air Synchro, SyncML), przez interfejs szeregowy lub port podczerwieni. Zawiera także kalkulator, przelicznik walut oraz zegar, którego wskazania dostosowano do strefy czasowej. Port podczerwieni umożliwia wymianę wpisów książki telefonicznej (Vcard) i terminów spotkań (Vcalendar). Urządzenie jest zgodne z systemami Palm oraz Windows CE. Jak każdy dobry asystent, One TouchTM 715 doskonale reaguje na "głos pana". Może wykonywać nawet 20 poleceń głosowych oraz wybierać głosowo 20 numerów z książki telefonicznej. Możliwe jest także nagranie komunikatów głosowych lub rozmowy telefonicznej do 60 sekund. Aby użytkownik mógł się odprężyć, One TouchTM 715 oferuje trzy gry interaktywne, których wyniki można wymieniać z innymi lub zaprosić znajomego do sieciowej gry - i stoczyć z nim walkę robotów.

www.alcatel.pl



Kierownica, która samodzielnie wyrywa się z naszych rąk i symuluje standardowe zachowanie tej części samochodu podczas gry w symulatory wyścigów i rajdów.

Dane techniczne:

Podłączenie: USB/COM ■ **Przyciski:** 12 ■ **Kontroler POV (hat):** jest ■ **Manetka zmiany biegów:** jest ■ **Pedały:** są (gaz, hamulec) ■ **Force Feedback:** jest (Immersion) ■ **Dodatkowe:** brak

Ech... pojeździć Subaru - to byłoby coś...

Tracer ForceMan

■ **Mike-L**

Wielu miłośników symulacji samochodowych marzy o tym, by w ulubione pozycje pograć za pomocą kierownicy. Do tego najlepiej, by ta była wyposażona w niezłe pedały, manetkę zmiany biegów, masę przycisków oraz sprzężenie zwrotne. I tak konstrukcje tego typu nie spełnia oczekiwań co poniektórych użytkowników.

Oczywiście można się zadowolić namiastką Force Feedback w konstrukcjach kilku producentów. Działają one całkiem znośnie, lecz nic nie zastąpi silnego oporu na kole kierownicy oraz wyrywania się jej z rąk w przypadku uderzeniu w ścianę czy wpadnięcia w koleinę podczas pokonywania ostrego zakrętu.

Tracer ForceMan to propozycja dla osób zamierzających posiedzieć za kierownicą wirtualnego sportowego samochodu i poczuć się choć po części "prawdziwym" kierowcą.

Na rynku znajdują się konstrukcje Logitecha, Microsoftu, Guillemota oraz innych producentów. Co przekonuje potencjalnego nabywcę, by wyłożył gotówkę na urządzenie oferowane przez nową markę na rynku?

Pełna zgodność oraz oficjalne sterowniki firmy Immersion, posiadacza patentów na technologię Force Feedback, zapewnią prawidłową implementację sprzężenia zwrotnego. Dzięki temu wszelkie efekty czujemy na własnych rękach, co sprawia, że po kilkugodzinnej zabawie można się nabawić zakwasów (siła oddziaływania jest regulowana). Po nabraniu odpowiedniej praktyki zmęczenie nie będzie dawało się tak we znaki i zabawa stanie się tylko i wyłącznie przyjemnością.

Koło kierownicy w miejscach, w których najczęściej je chwytamy, pokryte zostało specjalną, antypoślizgową gumą, dzięki czemu nawet przy długiej zabawy nie ma kłopotów z jej prawidłowym uchwytem.

Na kole kierownicy rozmieszczono dwanaście przycisków - tym można przyporządkować różnorodne funkcje. W miejscach, gdzie zwykle umieszczane są skrzydełka służące do przełączania biegów (jak w Formule 1), zamontowano dwie pary przycisków, które pełnią funkcję przełączników na wyższy i niższy bieg, jak również inne dowolne zadania. Skrzynię biegów można także obsługiwać za pomocą manetki po prawej stronie kierownicy - ta działa tak jak nowoczesne systemy stosowane np. w stajni Forda czy Peugeota. Kiedy popychamy manetkę do przodu, włączamy wyższe przełożenie, a ciągnąc - zmniejszamy. Oczywiście można to zmienić.

Prawym kciukiem obsługujemy ośmiokierunkowy kontroler cyfrowy, dzięki któremu nawigacja po menu gry jest niezwykle prosta, a dodatkowo służy on jako kontroler widoku (rozglądanie się na boki i do tyłu).

Pedały sprawiają dobre wrażenie, lecz są zbyt miękkie. Do komfortowej gry musiałem podłożyć je klinami ze średnio twardej gąbki. W tej materii producent powinien się bardziej postarać.

Całość sprawowała się nad wyraz poprawnie i muszę przyznać, że teraz już bez kierownicy nie gram w samochodówki - to po prostu nie byłoby "to". Zastrzeżenia miałem jedynie do niewielkich przycisków pod kierownicą, a te są zbyt małe i do miękkich pedałów.

Do kierownicy podłączono krążek ze sterownikami do systemów Microsoftu. Niestety w wersji, jaką dostarczono do redakcji (wersja próbna - SAMPLE), nie było jeszcze sterowników do Windows XP, jednak dystrybutor zapewnił, że są one w trakcie certyfikacji i zostaną dołączane do zestawów, jak i do ściągnięcia z Internetowej strony producenta.

Tracer ForceMan to niezwykle ciekawa alternatywa dla kierownic innych producentów z zaimplementowaną technologię Force Feedback. Niewielkie mankamenty nie sprawiają zbyt wielu kłopotów.

Tracer ForceMan

Cena: **450 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 693 6 06

+ dobrze wykonana ■ mnóstwo poprawnie rozmieszczonych przycisków ■ manetka zmiany biegów
- przyciski pod kierownicą zbyt małe

Internet: **www.tracer.pl**, **www.megabajt.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Promocja Prenumeraty

Otrzymasz jeden z programów do nauki języków obcych Eteacher 3.0. jeśli zdecydujesz się na prenumeratę roczną.

Do wyboru masz: program do nauki języka angielskiego, niemieckiego lub francuskiego.





Oferta ważna do 3 grudnia 2002.

Zamów **już teraz**
i... sprawdź je sam!

Dostępne numery archiwalne:



Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia znajdujący się na następnej stronie. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

CD-ACTION MOŻNA ZAPRENUMEROWAĆ:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Media Styl Sp. z o.o.,Sp.k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: dariusz.biernacki@mediastyl.pl lub prenumerata@mediastyl.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 35

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru: ☐☐ - ☐☐☐☐

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐ **na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent**
wybieram program numer ☐

☐ **na 6 miesięcy w cenie 90 zł**

☐ **na 3 miesiące w cenie 48 zł**

Zamawiam numery archiwalne: ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysyłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

kod ☐☐-☐☐☐ *miejscowość*

tel. kontaktowy *e-mail*

☐ **Proszę o wystawienie Faktury VAT** **NIP:** ☐☐☐-☐☐☐-☐☐-☐☐

Upoważniam Media Styl Sp. z o.o., Sp.k do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy...

podpis

Należność ureguluję:

☐ **przelewem** *(po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)*

☐ **kartą kredytową**

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐ **VISA Classic** ☐ **VISA Business** ☐ **PolCard** ☐ **PBK Styl** ☐ **EuroCard/MasterCard**

numer mojej karty ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐

data ważności karty/miesiąc rok ☐☐-☐☐☐☐

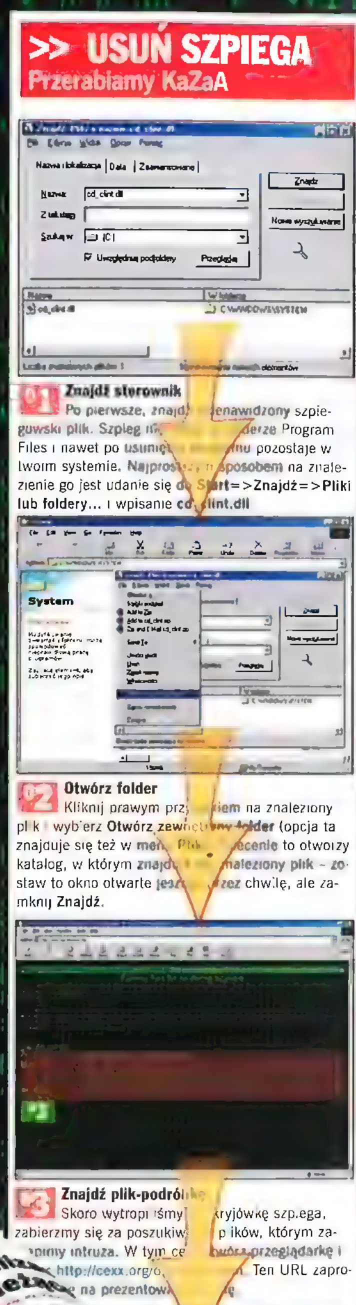
Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ....

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać **drukowanymi literami**. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres:
Media Styl Sp. z o.o. Sp. k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1

MATRIX dla początkujących

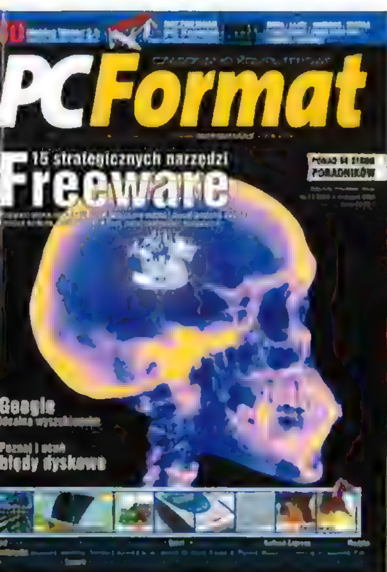
WINDOWS Niebieskie ekrany
EXCEL Wyciągi bankowe i bilans
MULTIMEDIA Instalacja kodeków
GOOGLE Wyszukiwarka doskonała
ZOOM Domowe "komórki"
RADEON 9700 Pro Podwójny atak
INTEL DEVELOPER FORUM FALL 2002 Szybko, przenośnie i tanio



PC Format®

POZNAJ KOMPUTER KROK PO KROKU

SUPERTEST Przenośne odtwarzacze MP3
SUPERTEST Programy do edycji grafiki







NA CD

NIEZBĘDNIK – PONAD **70** NAJLEPSZYCH NARZĘDZI ORAZ PEŁNA WERSJA **MAKING WAVES 2.43**

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION
LISTY, LISTY, LISTY...

No i stało się tak, jak mówiłem - miesiąc temu było dużo powagi, dziś dominują raczej luźne teksty. I standardowo zapraszam do lektury AR (i pisania listów - pamiętajcie o naszym nowym adresie!), wizyty na kanale #cdaction na IRC-u w każdy piątek od 14 do 16. Oraz lektury i współtworzeniu Action Maga: magazynu czytelników CDA. Aha - życzenia świąteczne za miesiąc; nie dajmy się zwariować numeracji CDA. :) Za miesiąc też leciutkie (bez obaw!) zmiany w AR. Będzie sporo radości, obiecuję. No, chyba że pomysł nie wypali.

Myśl miesiąca:
Jeżeli ktoś umie coś robić - to robi to. A jeżeli nie umie - uczy tego innych.

Boję się...

Yey. Ostatnio, kiedy mam jakikolwiek kontakt z CDA, odczuwam ciągły strach. Jakiś lęk, niepokój, który z czasem przerodził się w paranoję... Strach. Strach przed tym, że mój ukochany magazyn(!), dostarczany przez pocztę, dojdzie uszkodzony. Rogi mogą być zagięte, opakowanie od CD pęknięte, może w ogóle nie być CD. NIEEEEE! Strach. Strach przed kolejnymi zmianami w CDA. Czy będą dobre? Czy nie zniszczą mojego ulubionego magazynu(!)? Czy moje serce wytrzyma kolejną rewolucję? Nie chcę umrzeć młodo... Strach. Strach przed pełnymi wersjami gier. Czy pójdą na moim sprzęcie? Czy nie będą to gry, na które wydałem już raz ciężkie pieniądze? Czy nie zrujnuję sobie przez nich życia? Strach. Strach, że będę niedługo za stary (jakiś rodzaj fobii, ale nazwy nie pamiętam) ;) i czytać was nie będzie mi wypadało. Wkroczę w świat dorosłych (qrde - już wkroczyłem) bez mojego magazynu(!), który był moją ostoją, fundamentem mojej egzystencji...

Strach. Przed tym, że w życiu sobie nie poradzę. Nie potrafię nic - oprócz grania. Jak na siebie zarobię? Jak wychowam dzieci? Jak żonę wychowam? ;) I to wszystko przez WAS! ;(((Buuhuhhuhuhuh...

Dołącz do nas, Luke. :) Będziesz budził się o zmroku i przemierzał mroczne ulice w poszukiwaniu niewinnych ofiar. Będziesz wsysał się w ich białe wiotkie szyje, chłepcząc krew i mrocząc umysły czarnym strumieniem słów. Będziesz nienawidził światła i zwisów lokalnego serwera. Będziesz wampirem. Albo redaktorem CDA (czyli krwiopijcą...). Dołącz do nas. Wystarczy, że w nocy otworzysz okno i położysz CDA obok łóżka. Nie będzie bolało... dołącz do nas!!! Nie lękaj się, strach nie istnieje, istnieje tylko wieczność i dobre gry. Sssssshhhh...

Strach. Przed tym, że wydrukujecie mój list i przeczytają mnie miliony (!) ludzi na całym świecie. Co sobie pomyślą? Może nic nie pomyślą? Może nikt tego nie przeczyta? Wtedy będzie to oznaczać, że ten list był beznadziejny. NIEEEEEEE!

Loozak1, Kraków

My i czytelnicy

Powiem panu, choć szkoda, że nie wiem, jak się pan nazywa, a znam tylko ksywkę, że kupowałem CD-Action tyle czasu i napisałem do was pierwszy raz (...). Dlatego, że chciałem napisać, co mi się nie podoba i jak chciałbym, by to wyglądało, ale sposób, w jaki udziela pan odpowiedzi, jest po prostu dla mnie oburzający, myślę, że powinniście przyjmować krytykę, nie ważne, jaka jest, najwyżej, jak się nie zgadzacie, to puszczacie w zapomnienie, jesteście przecież dziennikarzami.

OK. Krytykę mego podejścia do czytelników przyjąłem i (zgodnie z życzeniem) natychmiast puściłem w zapomnienie. Zatem nie ustosunkuję się do zarzutów, bo już ich nie pamiętam.

PS Proszę nie odpisywać!

[???]

PS To też puściłem w niepamięć. :) Poza tym, ponieważ zapomniałem, kto napisał list, użyłem [???] zamiast podpisu. (Jak zapominać, to na całego - nie uznaję kompromisów!) Własnego nazwiska nie podam, bo ktoś je kiedyś skrytykował, więc też go nie pamiętam... mmmh... co ja tutaj robię, oo - oo, co ja tutaj robię... ooo - ooo...???

***

Witam! Postanowiłem skrobnąć do was liścik zawierający taką małą refleksję własną. Mianowicie, zauważyłem, że traktujecie czytelników, jakbyście robili im łaskę odpowiadając na listy (i na dodatek grzecznie).

Nie bardzo rozumiem końcówkę - tzn. nie dość, że robimy łaskę, to jeszcze grzecznie? A jak powinniśmy robić łaskę (ŁASKĘ, przez "ł", jasne? OK?)!? Niegrzecznie? I odpisując na list robimy komuś dokładnie taką samą łaskę jak ta, którą on/ona nam zrobił/a, pisząc do nas ów list. W efekcie obie łaski się zerują i nie ma problemu, nikt nikomu nie robi tu łachy. I o to idzie.

Było, nie było - to czytelnicy są siłą napędową pisma, a niejednokrotnie traktujecie ich dość nieładnie.

Konie też są siłą napędową dyliżansu, a niekiedy woźnica jednak zdzieli(!) je batem po zadzie. Takie życie...

Sorry, ale obojętnie, czy pisze ostatni cham, czy ktoś inny, wypadałoby potraktować go w porządku, a przynajmniej neutralnie.

"Jak szukasz uniżonego traktowania, pisz do innego pisma" - to trawestacja jednego z moich ulubionych powiedzonek (patrz nr 9/02). Kiedy ja zaczynam lekturę dowolnego listu, zawsze mam doń stosunek neutralny, nacechowany nawet sympatią - bo komuś się chciało do nas skrobnąć; to miłe. Sam list (jego treść) poniekąd warunkuje moje dalsze nastawienie...

Abstrahując już od tego, mam jeszcze jedną uwagę - pamiętam, że swego czasu jeden z Panów Redaktorów "szczycił się" tym, że: "chamstwo - nie, złośliwość - tak", co oczywiście ma znaczyć, że złośliwość to dobra cecha - czy tak? Przecież da się ciekawie odpowiedzieć na czyjś list bez złośliwości, prawda?

Lepsza niż chamstwo, bez wątpienia. Poza tym na pewno da się ciekawie odpowiedzieć na cudzy list bez złośliwości, ale... nigdy tego nie próbowałem. Zatem trudno mi się - przepraszam wszystkie panie za wyrażenie - ustosunkować do tej propozycji. I nie "szczycił się", jeno określił własne ogólne podejście do owych listów. Czym tu się szczycić?

Obiektywnie patrząc, odpowiedź na list kogoś, dzięki komu (składowo) istniejecie, powinna być przynajmniej przyzwoita.

Zgadza się. Zatem ładujemy do nich przyzwoite (albo i większe czasem) dawki złośliwości, głupoty, żółci i nawet (czasem) konkretów.

Tymczasem z działu AR zrobił się cyrk. To już nie jest dział odpowiedzi na listy, ten wasz "klimat" to po prostu oryginalny pomysł na stworzenie ciekawego kabaretu. Wystarczy spojrzeć na jego objętość.

Objętość świadczy o tym, że ludzie chcą i czytać, i pisać do owego "kabaretu". Ergo - pasuje im i ta treść, i ta forma. Wolę zresztą ów "kabaret" od kącika w stylu domu pogrzebowego, w którym ubrany w czarny garniturek blady uroczysty pan sączy cichym głosem w uszy smutnych uczestników tej uroczystości gładkie słówka, pod wtór nastrojowej organowej muzyki. Albo nagle zaczyna udawać hiphopowca, dla odmiany. Poza tym dobry kabaret to taki, w którym śmiech nie zawsze jest beztroski, a w śmiesznych tekstach można dokopać się ważkich treści... tylko trzeba je czytać uważnie.

Jeszcze taka mała uwaga do pozostałych czytelników CD-Action, nadal przekonanych, że dobrze jest się pośmiać z kogoś, z kogo robi się idiotę. Tak jest do czasu, gdy z nas samych zrobią idiotę.

Tak, wtedy to pisze się coś o "braku szacunku dla czytelnika!!!". Bez urazy - pisałem to już kiedyś - my z nikogo NIE robimy idioty. Czasem tylko pokazujemy takowemu, że... "król jest nagi"!

A może się mylę, droga Redakcjo? Co myślicie o moich refleksjach?

Że zbyt serio podchodzisz do zagadnienia. To jest tak, jakby za pomocą psychoanalityka analizować (i to na serio) postępowanie i psychikę Kaczora Donalda.

To były takie moje uwagi. :) Pozdrawiam Redakcję fajnego (było, nie było) pisma!

gan

I my pozdrawiamy naszego nieco za poważnego czytelnika, życząc, żeby częściej się śmiał - czasem nawet z siebie. To bardzo odpręża i rozluźnia mięśnie twarzy. Oraz chroni przed wrzodami żołądka.

Obrona duetu Smuggler & Jedi

"Adekwatni i asertywni indywidualiści, analizując strukturę danego źródła, reagując adekwatnie do perspektyw przedstawionych w źródle, zachowają się infrantywnie do reguł większości".

Ee...? Infra... jak? Mhm, tak, trzecia na lewo. Yes. Ty mnie też. Dwa razy.

Powyższe bzdury to wymarzona odpowiedź (dla części czytelników) na list do Action Redaction. :) Często widuję takie listy: "wasze wymijające i bezczelne odpowiedzi sprawiają, że robi mi się niedobrze" lub "jak możecie tak chamsko odpowiadać Czytelnikom??? Przecież Czytelnik to rzecz święta! Na miejscu naczelnych dawno bym was wywalił...". (Oczywiście to tylko stereotypy, nie pamiętam wszystkich dokładnie) Ale prawdziwym hitem jest ten (znam go na pamięć). :P)" (...) Pragnąłbym również zauważyć, że wielokrotnie przy próbie krytyki - także konstruktywnej - waszego czasopisma, zbywacie autora listu żartami, nie odpowiadając na - przynajmniej konkretną - część listu".

Bo to prawda jest okrutna. Co tu kręcić... :)

Ja myślę tak:
1. Jeżeli ktoś, kto wysłał taki list, przeczytał wstęp tego tekstu, to albo nic z niego nie zrozumiał, albo taki styl go przynudzał. Przecież sami o taki styl prosicie!

2. Wielu czytelników kupuje CDA głównie dla AR (...). Wielu czytelników czyta AR tylko dlatego, że jest tam taki klimat, taki styl i takie odpowiedzi, jakie są. Gdyby zadowolić tę garstkę czytelników, tfu, Czytelników, CDA mogłoby stracić (i zapewne straciłoby) więcej czytelników. Wszak z takim "poważnym" AR ja CDA bym nie kupował.

Ja tam miałem zawsze jedną jedyną ambicję - żeby AR nie przynudzało i nie było jak większość takowych kącików - smętna, sierioza i powodująca chęć wypróżnienia się (z nudów).

3. Zgadzam się z tym: głupi list - głupia odpowiedź,

mądry list - głupia odpowiedź. Lecz głupia nie znaczy obrażająca, poniżająca. S&J nabijają się tylko wtedy, gdy list naprawdę jest głupszy, niż ustawa przewiduje. Kto nie czyta FAQ-u, potem się pyta, co to jest, cytuję "to "P" lub ":)" na końcu zdania". A Smuggler wtedy spokojnie to wytłumaczył! Ja bym parsknął śmiechem i powiedział "daj se siana".

Na tym zapewne właśnie polega to - tak chętnie przez część ludzi wytykane - nasze chamstwo i lekceważenie czytelnika. Np. POZORNIE coś spokojnie i rzeczowo tłumaczymy, ale niektórzy i tak wiedzą, że W DUSZY SIĘ Z NIEGO ŚMIEJEMY! Wstrętne dranie z nas, prawda...?

5. Znam parę pism, w których - gdy odpowiadali "poważnie", dział listów nie był zbyt popularny, lubiany i ważny (...). Nagle w nowym numerze patrzę na listy, a tam: luzackie teksty, ksywki, buźki, szpan i luz. A wszystko takie nienaturalne i sztucznie tworzone. Teraz wiem, że dział listów (a może nie tylko listów) nie może zmienić klimatu. To nie wypali! Redaktorzy są sobą, inaczej przeciętny czytelnik zauważy zmianę i zauważy, że jest sztuczna.

Zaraz, zaraz. Nie skreślaj nikogo z góry. Jeśli zmieni się prowadzący dany dział, to i dział może się zmienić wraz z nim. Inna sprawa gdy nudziarz nagle z numeru na numer zmienia się w luzaka - tu, faktycznie byłbym ostrożny...

A oto kilka moich rad przy pisaniu listów:
Piszcie bez błędów, bez tych nuRZących literówek :).
I poprawnie formułujcie zdania. :)

A przynajmniej choć przeczytajcie to, co napisaliście przed wysłaniem. A jeśli nie wiecie, jak się pisze "żyto" to piszcie "pszenica" (albo i "owies").

Tekst może być na luzie - nawet powinien. Ale nie podlizujcie się, nie szpanujcie luzackim językiem, np. "cze, spox ye, no nie?", bo nie tyle denerwuje to S&J jak czytelników (a co dopiero Czytelników! Ich to po prostu oburza!).

Spox, yeee, wypas i kwas! Aleshmy loozaki, niooo? Jeeeee. Kuuul. [Smuggler żeby być jeszcze bardziej cool obciąga sobie spodnie w kroku aż do kolan. ...Auuuuuu!!! Ale zabolało! Za mocno i źle chwyciłem... auć... [przerwa na reklamę!... auć...].

Po napisaniu listu najpierw spróbujcie go przeczytać. :)

...Chyba za wiele wymagasz. :) Poza tym połowa ludzi się po tym potnie!

Dobra, kończę, liczę na komentarz(e) Smugglera. :)

Favor (favor333@interia.pl)

Jako cham i bydlę ostentacyjnie zignoruję tę nędzną prowokację.

Refleksje Piranii

Jesteście bezlitośni, powinniście pracować w rzeźni. Tak pociąć mi list, wyobrażam sobie, jak jęczał z bólu i wił się, błagając o zmiłowanie. Lecz bezlitosne łapska, a raczej paluszyska Smugglera, pospołu z Jedim, pochlastały go tak, że sprawą zainteresowała się prokuratura, he, he. (...) Zgadzam się ze stwierdzeniem, że w CDA gości komercja okrojona do maksimum ze swych negatywnych przejawów.

Nie wiem, czy do maksimum. Ale staramy się, by to osiągnąć.

Ciekaw jestem, ilu z tych wyzłoszczających się na was za komercję, oglądało programy z cyklu BB, Dwa świ(a)ty itp. Hipokryci tu się drą, bo komercja, a sami później siadają przed telewizorem i z błogą miną pochłaniają papkę dla ogłupiałych mas.

Heh, sam bym tego lepiej nie ujął. (I żeby nie było wątpliwości - trawię tylko "Idola", a i to głównie za walory rozrywkowe podczas eliminacji.)

(...) Panie wraku, Krzysztofie (mój imiennik, hmmm). Jesteś na jak najlepszej drodze, by zrobić coś sensownego ze swoim życiem. Zakładam, że jeszcze się nie zabiłeś, co ostatnio miałeś chęć uczynić. Nie rób tego. Masz wielką szansę skończyć technikum, a nawet studia. Najlepiej wieczorowo. Znajdziesz pracę, a w niej nowych znajomych. Moim zdaniem, jeśli przyjaciele Cię opuścili, to warto poszukać nowych, prawdziwa przyjaźń nie ma terminu ważności i dłuższe niewidzenie się nie jest w stanie jej zniszczyć. Wiem to z własnego doświadczenia. Z Twoją znajomością komputerów, masz dobry start na drodze do pełni życia.

(...) W następnym mailu będę musiał się trochę pocziepiać, bo mi wazelina nosem już cieknie.

Diensdale Pirania

Spox, wszystkie pochwały dokumentnie wycięto.

Jesteś wrakiem?

Mam 22 lata, jestem zapalonym graczem, nałogowcem w pełnym tego słowa znaczeniu, gdy mam wolną chwilę, gram, gdy coś robię, myślę jak się urwać, aby móc pograć, jak wiem, że nie mogę się urwać (jestem w szkole, robocie), myślę o tym, jak rozegram misję, w której akurat jestem, o graniu zapominam jedynie, gdy jestem z moją dziewczyną.(...) W tym miejscu zwracam się do autora listu "Jestem wrakiem" z październikowego numeru CDA. Człowieku, nie możesz winić za wszystkie swoje życiowe niepowodzenia GIER. Jak widzisz, ja też jestem nałogowcem - gram, ile się da, nie przeszkodziło mi to w skończeniu szkoły średniej z wynikiem całkiem niezłym (...). Teraz jestem na studiach (zaocznych); jak dobrze pójdzie za pół roku będę Pan Inżynier; zgadnij, o jakiej specjalizacji, tak, chyba dobrze myślisz: inżynieria oprogramowania; kiedyś mam zamiar brać udział w pisaniu gier. Ze stosunkami międzyludzkimi też nie mam żadnych kłopotów: mam kilku kumpli, niektórzy grają - inni nie, oraz dziewczynę, z którą jestem od dwóch lat. Wyobraź sobie, że ona na słowa o grach i piłce nożnej reaguje niemal alergicznie.

Konkluzja z tego płynie taka, że nie masz co obarczać kompa za swoje niepowodzenia. Bierz z życia to, co cię czyni szczęśliwym i zapomnij o samobójstwie, bo nigdy nie jest tak źle, aby nie mogło być gorzej. Robotę, jak dobrze poszukasz, też znajdziesz, chociażby na czarno. (A co - może myślałeś, że ja to mam umowę o pracę, ktoś płaci za mnie ubezpieczenie i takie tam?)

Leon (Player) Zawodowiec

O niezadowolonych

W końcu, po sześciu latach czytania Waszych (...) tekstów nauczyłem się, żeby nie właził ludziom w (...) tyłek. Szkoda, że niektórzy nie są w stanie tego zrozumieć. Chyba (o ile) myślą, że ich trudne dzieciństwo czy inne problemy są odpowiednim powodem do uprzykrzania mi lektury AR. Mógłbym tu znaleźć wiele ciekawych listów dotyczących ważnych problemów filozoficznych, jak na przykład grubość okładki czy liczba znaków mieszczących się na stronie, podczas gdy większość żółtych kartek (papierów?) jest zajęta przez żałosne wypociny maruderów narzekających na wszystko (...). Oczywiście listów narzekających na narzekających też jest ogrom, więc miejsca na "zwykłe" listy zostaje już niewiele.

To nie narzekać, robaczki, tylko po prostu pisać na jakiś inny ciekawy temat...

Powszechnie (wśród ludzi) wiadomo, że jak się na coś narzeka/bluzga/marudzi, to wypada innym ludziom podać powody swojego niezadowolenia. Nasi spamerzy zdają się chyba nie ludźmi. Może jednak tych powodów trzeba się domyślić, gdyż wspólnota smutasów daje nam ambitne zadanie usprawiedliwiania ich humorów. Negatywnym wiele nie pasuje: a to recenzja pisana prozą poetycką jest niejasna i wymaga czytania ze zrozumieniem, a to ich nie stać na gazetę kosztującą połowę tego, co wydają na połowę dziennej porcji kleju czy innego świństwa, a kiedy indziej sądzą, że nieetyczne jest to, że ze wszystkich reklam mogliby wyodrębnić zawartość niejednego Playboya (...).

Zapominają jednak o tym, że ileś tysięcy osób co miesiąc kupuje lub prenumeruje CDA i nie narzeka, co czyni tylko mały odsetek ww. Owszem, można by narzekać, gdyby nasz wspaniały (a jakże!) system rządzący zażyczył sobie uchwalenia ustawy na stałe odrywającej CD-ki od ich miejsca, uzasadniając swoje zachowanie biedotą naszego największego (w Europie/na świecie?) monopolisty, który musi zarabiać na ludziach, gdy bez waszej CD-kowej pomocy będą na własną rękę ściągać demka (...).
PS Czy mogę u was kupić same CD z grami i demami?

Pabou (13) Opole

Grrrr... [patrz FAQ!]. Nie!!! Dla nas nie ma czegoś takiego jak "płytka". Jest tylko i wyłącznie CDA [a to składa się z pisma i płytek]. Nie możesz przecież kupić np. samych okładek CDA czy tylko stron nieparzystych. Albo wszystko - albo nic. TY możesz sprzedać płytki czy samo CD, czy samą okładkę - ale MY czy dystrybutorzy prasy, nie możemy. Taka sprawiedliwość. :)

Ortografia

Zazdroszczę Wam spokoju, gdy czytacie listy z błędami ortograficznymi. :) Na codzień spotykam się z ludźmi, którzy bez błędów nie umieją (chyba) pisać, nie wiem, może to jakiś defekt mojego pokolenia czy coś? Ja takich problemów nie mam, wiec się cieszę. :) (...) Może po przeczytaniu tego tekstu pomyślicie, że jakoś siebie wywyższam... Nie jest tak, zapewniam. Naprawdę próbuję znaleźć zalety w ludziach chodzących w butach na 10 centymetrowej podeszwie (głównie Szczecin, tam, gdzie mieszkam) z hobby polegającym na piciu wódki i jaraniu, aby przypodobać się równie inteligentnym rówieśnikom. :) Być może po prostu tylko Szczecin jest taki, być może takie jest moje otoczenie. Młodzieńczy bunt? Mam nadzieje, że tylko... Ciekawi mnie, co Wy myślicie na ten temat.

Jormungand z grodu Trzygłowa

Że jak tak dalej pójdzie, to za 30-50 lat CDA będzie w formie: na ekranie lecą obrazki, a komputer czyta tekst recenzji, pomijając słowa dłuższe niż dwusylabowe, a zamiast przecinków wstawia pewne słowo na "k", bo inaczej odbiorca nie pojmie treści... Typowy użytkownik będzie bowiem umiał tylko odczytać słowa typu 'install' czy 'cancel', a i to nie zawsze, bo będą przecież ikonki. Zgroza. Pewnego razu bowiem wyłączą prąd... i aż się boję pomyśleć, co będzie dalej.

Piracki gang Olsena

Chcem coś napisać o piractwie i narzekaniach dystrybutorów, twórców, wydawców itp. Ci panowie chcą żebym wydał 20% swojej pensji na grę, o której nic nie wiem.

Zarabiasz 100-400 zł miesięcznie??? Skąd ty piszesz, z Korei Północnej czy Mongolii? Poza tym co to znaczy "nic nie wiem?" Powiem raczej "nie chce mi się o niej nic dowiedzieć!".

Możecie oczywiście powiedzieć, że to bzdura, bo w Sieci jest demo lub na CD jakiegoś magazynu. Ale tym sposobem to cena gry dalej rośnie, bo na zakup magazynu trzeba wydać ok. 20 zł, a na ściągnięcie z Sieci dema o średniej wielkości 100 MB to chyba mogą sobie pozwolić nieliczni.

A potem trzeba jeszcze pójść do sklepu - a przecież przy tym buty się zdzierają i kalorie się spala. Bez urazy, ale to reakcja "małego bobo", które jest przyzwyczajone, że mama talerz z jedzonkiem pod nos podetknie i łyżeczką do ust poda. "Gly w ciemnio nie kupiem, lecenzi nie pocitam, demka nie ściągnem, aaaaaaaa! maaamoooo! Ja ciem gierkeee!!! Aaaa!". Dorośnij! Oczekujesz, że do drzwi zastuka np. akwizytor EIDOS-a i opowie ci treść kilkudziesięciu ich nowych gierek?

Pytam się też, dlaczego mam płacić za obejrzenie produktu przed zakupem.

Odpowiedź jest prosta - bo chcesz. A jak nie chcesz, to nie płać, tylko kup w ciemno. Kto cię zmusza? Wiem, wiem - wszystko sprowadza się do tego, że lepiej pójść na giełdę (wstęp przecież nic nie kosztuje, kalorii się nie traci...) :) i kupić... ops, dostać za darmo - tam się nie płaci! - piracką kopię gry, o której nadal nic nie wiesz. Naturalnie pirat ci ją w trzech zdaniach objaśni, że to "ee... wiesz... taki RPG... w stylu Quake... podobny do Simsów". :)

Czy jak kupuje w sklepie telewizor, to muszę płacić za zapoznanie się z jego funkcjami, jakością obrazu, jaką oferuje itp.

Nie musisz, ale to w twoim interesie jest wiedzieć, na co wydajesz kasę.

Często nie ma dema gry w żadnym piśmie, w Sieci owszem - jest, ale tylko tam i nigdzie więcej.

To się zdarza niezbyt często... ja przynajmniej pamiętam tylko jedno takie demo przez pół roku, jeśli nie więcej. I to niezbyt znanej gierki.

(...) Nie wiem też, co mam powiedzieć tym "inteligentom" z niektórych wydawnictw, którzy nie dają zgody na zamieszczenie dema w magazynach o grach lub sprzedają prawa to takowego dema tylko jednemu wydawnictwu czy serwisowi w Sieci.

Tja, tu się zgodzę, bo takowe "ekskluziwy" też uważam za głupotę. Ale one się trafiają niezbyt często, a jak już - to jest to prawo wyłączności, ale na miesiąc, a potem każdy może je dać.

(...) Jak oni mnie robią w balona, to ja z przyjemnością będę robił to samo i kupował nielegalne oprogramowanie.

Egon Olsen

Kolejny cienki piracki wykręt - "to tylko rewanż, oni mnie do tego zmuszają". Nic z tych rzeczy. Oni mają prawo robić, co chcą ze swoim produktem - bo jest ich! Nawet jeśli są to posunięcia i-dio-tycz-ne. Ty zaś kupując pirata, popełniasz przestępstwo. Widzisz subtelną różnicę pomiędzy postępowaniem ich i twoim? Oby...

Ladies' Corner

Trochę o brutalności i stosunku rodziców do gier komputerowych. Komputer kupiono mi, jak miałam dziesięć lat. Był jeszcze z czarno-białym monitorem i jedyne gry, jakie były, to Hang Man (potwornie sadystyczna), Prince of Persia (to samo - książę zawsze ginął w dziurze z kolcami, bo był biały, a biali nie potrafią skakać - zwłaszcza gdy ja klikam) i Worm (zwany przez moją mamę tasiemcem - zawsze w końcu sam się zżerał jak Oorobos - czyż to nie było brutalne?). Komp miał być oczywiście do nauki itd. Jaaasne (z lekką nutką dekadencji). ;) (...) Mam z rodzicami świetne relacje, więc nawet nie patrzą na to, w co gram (no dobra, patrzą - ostatnio, jak przyniosłam pożyczone od koleżanki Simsy, to tata zapytał "nie mogłaś sobie jakiejś nawalanki pożyczyć, tylko takie badziewie?" [mój słownik przechodzi na rodziców]). :)) (...)

Jestem młodsza od kapitana Nemo. Może za trzy lata też będę miała, tak jak on, dosyć świata realnego, może napatrzę się na "głupotę, fałsz i zakłamanie". Może. Ale i tak napatrzyłam się na takie rzeczy już wystarczająco. Nie jest mi też obce rozczarowanie, rozpacz, ból straty, pogarda, nienawiść, gniew, cierpienie. Ale wiecie co? Ja nie zraziłam się do świata. Nie do świata, w którym istnieje miłość, nadzieja, szczęście, przyjaźń, wzruszenie, radość, wiara, cierpliwość, pogoda ducha i ludzie o dobrym sercu. Zawsze gdy miałam problemy, ktoś mi pomógł, poradził, poratował, a czasami tylko się uśmiechnął i powiedział, że będzie dobrze. Ja też uciekam od świata, gdy jest mi źle. Uciekam w książkę, w wyobraźnię, w swoje pisanie, w pamiętnik, gdzie wylewam wszystkie żale, albo poza miasto, gdzie po prostu siedzę pod drzewem i patrzę w niebo. (...) Nieraz będę jeszcze cierpieć i płakać. Wiem. Ale będę też kochać, śmiać się, żartować. To też wiem.

(...) Jeden komentarz, tak a propos kupowania CDA. Czytam Was (a właściwie Wasze czasopismo - zauważcie, że nie powiedziałam gazetę) :) od 97. Próbowałam przestać tak z pół roku temu. I wiecie co? Nie mogłam. Nie jestem może uzależniona od komputera (nie chciało mi się go włączać przez ostatni miesiąc - a nawet nie był popsuty) ;), ale jestem uzależniona od CDA (...). W ramach ograniczania wydatków (...) postanowiłam ograniczyć czytanie gazet i czasopism. I co? I jeżeli chodzi o CDA, wytrzymałam trzy dni, a potem ukazał się nowy numer... (...).

Ja na czytaniu nigdy nie oszczędzam. Mogę nie kupić sobie np. loda czy zimnej coli, gdy na dworze upał, ale na gazetę/książkę/pismo kasa zawsze się znajdzie. Nałóg...

Ladies' Corner. (...) Wolałam jak było Women's Corner. W końcu wszyscy wiedzą, że to w WC są najlepsze teksty). :) (Mój ulubiony - "Boże, dzięki, że to tylko ktoś zgasił światło" - męska ubikacja w podstawówce (nie pytajcie, co tam robiłam) ;)))) - no dobra, czyściłam). :)))) (...)

A ja widziałem nad pisuarem: "stań bliżej, chwalipięto!". :) (Te dziewczyny, które pojęły dowcip, powinny się wstydzić - no, chyba że już są pełnoletnie.) :) Widziałem też inne teksty, ale te wolę przemilczeć...

W sumie... ja i tak wolę świat realny (no, chyba że to wszystko Matrix). ;) Lubię siedzieć przed kompem, pisać maile, od czasu do czasu wejść na czata (...), niż gadać na IRC-u. Jestem organoleptykiem - wszystko muszę zobaczyć, poczuć, dotknąć, poczuć zapach, usłyszeć. Żadne virtual reality mi tego nie daje. (...) Znacie bajkę o słowiku? Śpiew mechaniczny nie zastąpi nigdy śpiewu prawdziwego słowika. Żadna tapeta na monitorze nie zastąpi mi widoku zachodu słońca w Rzymie. Opening Windows, choćby najlepszy i najprawdziwszy, jest niczym w porównaniu z koncertem w krakowskiej Filharmonii czy wieczorkiem jazzowym w Piwnicy pod Baranami. Dźwięk 'You've Got Mail', tak opiewany w filmie z Tomem Hanksem i Meg Ryan jest niczym w porównaniu z uczuciem, jakiego doznaję, wyciągając ze skrzynki pocztowej normalny list w nieco zniszczonej kopercie. (...) Większość ludzi od maili znam osobiście - to znajomi ze szkoły, z osiedla, z wakacji, z konwentów fantastyki (...). Internet, gry, programy, czasopisma komputerowe nigdy nie zastąpią mi życia. Nie mam chłopaka. Ale to nie jest wina tego, że siedzę za dużo przy kompie. Tak się po prostu złożyło - nie spotkałam jeszcze odpowiedniego. Pewnie kiedyś go spotkam. Ale nie na czacie, IRC-u czy stronie internetowej. Spotkam go w księgarni, bibliotece, kinie, kawiarni, parku, na wakacjach, w szkole albo pod blokiem. Mam o wiele więcej możliwości spotkać go, jeżeli gdzieś wyjdę, spotkam się z ludźmi (...). Noszę okulary. Ale to nie dlatego, że siedzę za dużo przy kompie. To dlatego, że jak miałam siedem, osiem lat, gdy rodzice kazali mi iść spać, to ja zwijałam się pod kołdrą z książką i latarką. (...) Bluzgi, krytykę albo wyznania miłosne na: noelia@wp.pl.

Noelia

***

Czytam was od około czterech lat i doszło już do tego, że CDA stało się moją obowiązkową lekturą. Pierwszy numer CDA, jaki trzymałam w łapkach, dostałam od kuzyna (teraz już informatyka). Zgadnijcie, ile miałam wtedy lat? (tadadada) - 10! (...)

Od pewnego czasu zaczęła mnie martwić pewna rzecz - otóż DOBRCH przygodówek jest coraz mniej (wieelka buźka dla FunCom za The Longest Journey!!!). Rzadko spotyka się teraz adwenturki z taką dawką humoru jak gry LucasArts (Monkey Island się kłania). :) Z przykrością stwierdziłam, że wprost nie można się odpędzić od tych Duke'ów, Wolfensztajnów, Serious Iwanów (fajna fotka, Iwan). ;) Co się dzieje?!? Teraz dla ludzi najlepszą rozrywką jest zabijanie innych, odrąbywanie siekierami łbów i strzelanie Shotgunami do niewinnych mafiosów [;)]. Czemu większości nie chce się pomyśleć w grach typu Myst, tylko wolą bezmyślnie łazić jakimś napakowanym gostkiem i/lub uciekać przed glinami??? Co wy w tym widzicie??? Chętnie pomailowałabym z fanem FPP, może ktoś w końcu wytłumaczyłby mi, co w tym takiego jest.

Madzia

Bo widzisz, nacisnąć na spust jest dużo łatwiej, niż pomyśleć... także w grach. A póki co zalecam przeniesienie się na Syberię - nawet jeśli będzie to twoja Najdłuższa Podróż. Warto...

***

Przy okazji czytania AR drogą ciężkich przemyśleń doszłam do pewnych wniosków. Może zacznę najpierw od tematu "Dziewczyny i kompy, czyli co-to-ja-nie-jestem". 90% kobiet piszących do Was stara się na siłę udowodnić całemu światu, że jest a) piękna i mądra b) dowcipna i inteligentna c) czyta fantasy (BTW: Tolkien rulez !), słucha dobrej muzy d) zna się na kompach, uwielbia RPG, FPP, RTS i wszystko inne. No OK. Wszystko fajnie, ładnie y f ogule (to zapożyczone od Smuggiego; thx za tę pisownię, jest świetna).

...ode mnie?! Oj, chyba jakaś pomyłka. Ja tam wolę "wogle". :)

Ale... co to kogo obchodzi??? Płakać mi się chce, gdy widzę pięćdziesiąty z kolei taki list. Po pierwszym takim liście do AR faceci już wiedzą, że są takie kobiety na świecie, więc po co pisać to po raz n-ty? Wszystkie dziewczyny chcą "coś" udowodnić czytelnikom CDA i mają nadzieję, że Smuggler powie: dziewczyno, gdzieś ty była, gdy byłem młody.

Dziewczyno, gdzieś ty była, gdy byłem trzeźwy. :)

Dla takich listów powinniście utworzyć Kącik Samotnych Komputerowych Kobiet. Gwarantuję tuziny chętnych chcących zamieścić ogłoszenie.

Druga sprawa to piractwo. Myślę, że piratów można podzielić na trzy kategorie: 1 - chcą, 2 - muszą, 3 - myślą, że muszą. Kategoria 1 to tacy, co myślą: "a ten to ma kupę kasy, więc co mu za różnica, jedna płytka w tą czy w tamtą stronę. Kategoria 2 to tacy, którzy nie chcą, ale nie mają innego wyjścia. Do tej kategorii zaliczę pewnego studenta z któregoś numeru CDA (sorki, ale nie pamiętam xywki). :(Kategoria 3 to ludzie, którzy usprawiedliwiają się wszystkimi możliwymi argumentami przemawiającymi za tym, że robią dobrze. Chyba powinna tu być jeszcze 4 kategoria - ludzie (i ludziska) :), którzy nie zdają sobie sprawy z tego, że kupienie pirackiej płytki to jest takie samo złodziejstwo jak kradzież auta.

Pyt. 1 Dlaczego zmieniacie coś, co jest b. dobre, na coś, co jest tylko dobre (mam na myśli Gamewalkera)?

Moje kontrpytanie: ile razy muszę o tym mówić, żebyście mnie już o to nie pytali? To jest już nawet w FAQ-u! :(

Pyt. 2 Co byś powiedział, gdybym zaproponowała, żeby CDA było tygodnikiem? Albo lepiej dziennikiem. :)))

Oj, zaczerwieniłabyś się straszliwie... więc lepiej nie proponuj. :)

Pyt. 3 Czy Barnaba i Alfred są ze sobą jakoś... powiązani. :) Tzn. chodzi mi o więzy damsko-męskie. Bo Barnaba to chyba kurczak płci pięknej, prawda. No, chyba że zadajecie się z kurczakami - facetami. ;)

Owszem, są z sobą bardzo związani - linką elastyczną i gumką od majtek Jediego.

PS Smuggler, pozdrów (i ucałuj) :) ode mnie Gem.iniego. Oby zawsze pozostał taki spox, jak jest. Całuski!!!

Derringer z... domu :)

Bleeee. Pfuuu... tfu! Bez urazy, ale takie rzeczy to bez pośredników proszę załatwiać. Gem.ini to nie Gej.mini, a i mnie całowanie facetów się wyjątkowo nie podoba.

Podchwytliwe pytania

1. Czy studiując, kserowaliście książki lub korzystaliście czy też kupowaliście każdą potrzebną (czasami kosztujące grubo ponad 100 zł)? Bo choć prawo tego nie zabrania, to przecież jest to to samo, co kopiowanie płyt (wiadomo, że autor nie zarabia na sprzedanym egzemplarzu).

Owszem, ale głównie dlatego, że np. była jedna książka naraz i 30 chętnych... Ale wiem, o co ci idzie "więc nie jesteście bez grzechu, zatem nie zarzucajcie innym, że piracą". A gdybyśmy powiedzieli, że nie kserowaliśmy książek, to padłoby kolejne pytanie, np. "...ale na czerwonym świetle choć raz przechodziliście?" i konkluzja "ha! zatem łamaliście prawo, więc nie czepiajcie się, jak my je łamiemy, kopiując płyty". Prawda? Ale chyba nie tędy droga? Nie patrzcie, co czynią INNI - patrzcie, co SAMI czynicie, bo jak WAS dupną, to tłumaczenie "inni też to robią, a nawet gorsze rzeczy" nic WAM nie pomoże. Każdy odpowiada za siebie!

A jeżeli tak postępujecie, to znaczy, ze stosujecie się do powiedzenia "co nie jest zabronione, jest dozwolone".

Bo tak właśnie jest! Taki jest ogólnie przyjęte - wolno robić wszystko, czego prawo nie zakazuje!

I przy hipotetycznej sytuacji, że w Polsce weszłaby ustawa zezwalająca na kopiowanie płyt, to w następnym wydaniu waszego pisma nie byłoby problemu piractwa i pouczania graczy o niemoralności tego procederu.

Gdyby to było legalne, to nie rozumiem, czemu mielibyśmy tego zabraniać albo potępiać? Czy potępiamy hodowlę kanarków albo picie coca-coli? (A kiedyś coca-cola uważana była za zachodni narkotyk, a jej picie za niemalże próbę obalenia władzy ludowej! I mocno potępiana...)

2. Czy nie myślicie, że walcząc z piractwem, podcinacie przysłowiową gałąź, na której siedzicie? Bo zakładając, że pewnego dnia stałby się cud i "wyparowali" piraci, to stracilibyście czytelników (większość). Bo

kto kupuje pismo, by czytać o czymś, na co go nie stać? (Nie wiem jak Wy, ale ja nie kupuję pozycji w stylu "jak dbać o Mercedesa S500".) To oczywiście żart, ale jest tu trochę racji.

ASTM

Nie, bo ludzie nie po to kupują CDA, by dowiedzieć się, co mają kupić na giełdach, ale by poczytać o gierkach, pograć w dema i full wersje itd. Zauważ, że na zachodzie pisma o grach - mimo o wiele mniejszego piractwa - jakoś nie bankrutują... podobnie jak i polskie pisma o samochodach.

No, no. :)

Witam. Piszę do Was, trzymając w ręku jeszcze cieplutki (w końcu spałem z nim całą noc) :) numer CDA. (...) Chciałbym oznajmić, że wqrzaja mnie listy o tym, jacy to wy nietolerancyjni, chamscy itp. Dlaczego? No dlatego, że poprzez swoje wypowiedzi kształtujecie coś, co dla niektórych jest mocno niezrozumiale - KLIMAT. Bez tej jednej, jedynej rzeczy, większość czytelników omijałaby AR szerokim łukiem. Poza tym zauważyłem pewien schemat - gdy czytam list, który jest porządnie napisany, ale przemyślenia autora są błędne, ja i tak zawsze mu ulegam i staję po jego stronie. Do czasu, kiedy nie dojdę do Waszej napisanej mniejszą czcionką odpowiedzi. Mimo iż podajecie się za totalnych pomyleńców i niektóre Wasze wypowiedzi są nawet więcej niż ostre i obraźliwe dla autora danego listu, to i tak zawsze to WY macie rację i większość z Waszych textów (może nie wszyscy to zauważyli) zawiera jakieś głębsze przesłanie.

Eee, zaraz tam takie - przesłanie. Po co takie wielkie słowa? :) Po prostu robimy wam małe pranko mózgu, bez namaczania i bez chloru, aż wszystkie wątpliwości znikną. Mówcie mi "Większy Brat". (Swoją drogą, ciekawe, ilu osobom Big Brother kojarzy się jeszcze z Orwellem, a nie reality show? Ale czasy...)

A teraz z innej beczki - piractwo. Ja osobiście jestem, tak jak większość graczy, złodziejem. Dokładnie. Okradam twórców gier, kupując u pirata gierę, na którą stado mózgowców designerów, programerów itp. tyrało jak woły. Lecz ja nie mogę nic na to poradzić. To choroba. Taaa, tylko niech podniesie rękę ten, kto nie skusiłby się na np. GTA 3 za 2(!)zł. No, Smuggie, sam powiedz.

Jasne, że to kuszące. A powiedz, jak widzisz fajną laskę w ekstremalnie krótkim mini itd., to nie masz kuszących myśli? Masz. A jednak nie rzucasz się na nią itepe. Czemu? Bo wiesz, że to nielegalne, niemoralne... i karalne. I jakoś się powstrzymujesz. Ja to samo mam przy pirackich gierkach. Kwestia dobrze wyregulowanych wewnętrznych hamulców.

No, na tym chyba skończę ten smętny liścik. Liczę się z tym, że (o ile wydrukujecie moje wypociny) mogę zostać zbesztany, zrównany z ziemią... Ale postaram się wtedy wyciągnąć wnioski z tego, co mi odpiszecie. A więc Smg - poprawiaj to, co napisałem błędnie. Pozdrowienia dla całej redakcji.

1MaciekS4

I co - zostałeś zrównany? Ja zawsze mówię, że jak autor stara się coś mądrego czy niebanalnego zawrzeć w liście, nawet jeśli głosi przy tym niezbyt praworządne opinie, to będzie odpowiednio - grzecznie - potraktowany... I skłamałem?

PANOPTICUM - kącik listów dziwnych

Sprawa, która mnie męczy, to podejście do PJRATÓW. Tępicie piractwo i tak dalej - SPOX. Każdy ma jakąś chorobę albo lubi sobie pokłamać w gazetach, ale wmawianie ludziom, że mają wyrzuty z powodu, iż kupują piraty - to przesada. Ja nie wiem, z kąd wy jesteście i gdzie się urodziliście.

S Frocławiii! I Poloki my som. Od urodzenia. Co poznać po tym, że m.in. szanujemy język polski i nieźle go znamy - w końcu to nasza ojczysta języka. A ty kim jesteś - i jaki jest twój kraj ojczysty? Ale jak na cudzoziemca naprawdę nieźle piszesz po naszemu... Wiesz, polska ortografia jest dziko trudna, więc się nie przejmuj babolami. Nawet Polakom się trafiają!

Kupujecie oryginały - to fajnie, :) ale ja jakbym wyrzucił w błoto 159 lub 99 zł na grę, którą mogę za free z Netu ściągnąć lub kupić za 20 zł, nie mógłbym zasnąć.

No to pomyśl jak ci, którzy sprzedają legalne gry, dopiero nie mogą zasnąć, myśląc, jak bardzo ktoś ich robi w... sprzedając tysiące egz. ich gry i kasując za to całą kasę?

Dla niektórych ludzi kupno oryginałów to frajerstwo (wyjątek: jeśli ktoś jest bardzooo napalony na jakąś grę i planuje w nią grać przynajmniej rok). Wasza argumentacje w stylu "gry nie są dobrem pierwszej potrzeby", można rozbić psu o kant dupy.

Masz rację. Skoro nie można odeprzeć argumentu, to trzeba się go pozbyć, choćby rozbijając o kant... A propos: niektóre psy są całkiem inteligentne i jak wiedzą, że robią coś złego, to wyraźnie się potem tego wstydzą. Życzymy wszystkim piratom, by osiągnęli kiedyś ten poziom moralności - albo (jak się uda) to i ciut wyższy. Poza tym wyraźnie nie rozumiesz, co oznacza "artykuł pierwszej potrzeby". To coś, czego - jeśli nie masz - to umierasz lub chociaż grozi ci, że umrzesz. Bez gier można wprawdzie umrzeć - z nudów... ale tylko wtedy, jak się nie umie czytać. (A podstawówka, gdzie tego uczą, jest przecież obowiązkowa i darmowa). Zatem - bez gier żyć można, gry to tylko ZACHCIANKA.

Na każdym osiedlu ponad połowa dzieciaków kupuje kradzione komórki, rowery, komputery i ciuchy - i będą mieli moralniaka, że pirata kupili? Każdy kombinuje jak może, więc teksty w stylu: "piractwo" drukujcie sobie np. w Niemczech - tam poziom, na którym żyją ludzie, jest wyższy i może ktoś to kupi.

3el

Rozumiem. Ciekawe, kiedy usprawiedliwisz, że ktoś kogoś zabił - potępiać morderstwo to można w Niemczech, bo tam więcej zarabiają. A u nas, panie, to wiecie: wszyscy mordują/kradną, to i ja będę, a pracować to frajerzy będą. Ciekawe jednak, KOMU będziecie kroić te komóry itd., gdy WSZYSCY będą w ten sposób je zdobywać, a "normalne kraje" otoczą Polskę zasiekami z drutów kolczastych, co by to robactwo im się nie rozpełzło i nie "jumało" po sklepach? Chcesz tego? To nadal wyznawaj taką filozofię. I poczekaj, aż CIEBIE skroją ci, którzy nie chcą wydawać kasy na komputer, więc "kombinują jak mogą", a moralność to o kant d... Zobaczymy, co wtedy powiesz. O ile będziesz jeszcze w stanie mówić.

PANOPTICUM special edition

"CD szit, Sedes Action, CD Srakszyn, CD Kupa, CD Gówno (czasem w wersji "guwno"), CD Shit, CD w szicie" itp., itd.

Tak właśnie wygląda nazwa naszego pisma w ustach tego dojrzalszego, refleksyjniejszego czytelnika (*), którego ponoć nie interesują nasze kolorowe strony. [Panowie ci dają upust swej niechęci do CDA na swoim forum dyskusyjnym.] Heh, w takim razie my zdecydowanie wolimy tych mniej refleksyjnych ludzi, którzy jednak mają na tyle godności i rozumu, że potrafią wypowiedzieć nazwę konkurencji w jej właściwym brzmieniu. Wszystkim zaś panom-przekręcaczom mówimy od serca: ***kto ma g... (**) w głowie, ten i g... (***) powie!***

(Jednocześnie przesyłamy serdeczne pozdrowienia rozmaitym panom moderatorom [czyli pilnującym dobrych obyczajów na owym forum]. Good job!)

Czytelników CDA przepraszamy zaś za zasmrodzenie stron cytatami tak żałosnej i nomen omen gównianej treści.

(*) nie twierdzimy, że KAŻDY czytający konkurencyjne pisma tak się wyraża. Jest to nieliczna, ale hałaśliwa i - heh - wyczuwalna kupka... ops - grupka.
(**) - gołąbki
(***) - guzik

Ludzie i ludziska

1. Czasopismo - jak wytłumaczyć czytelnikom, że CDA nie jest gazetą? Otóż gazetą można się podetrzeć bez uszczerbku dla zdrowia i higieny, nie poniesiemy też żadnych strat moralnych spowodowanych zakodowaniem :-)) tekstu - i tak w gazetach piszą same głupoty. Gdyby jednak ktoś chciał się podetrzeć czasopismem/magazynem/żurnalem, jakim jest CD-Action, mógłby uszkodzić sobie pewne części ciała, rozcinając je ostrymi brzegami kartek. Kolejne niebezpieczeństwo to utrata ważnych informacji, wreszcie - magazyny mają kartki powlekane lakierem, który zmniejsza ich przyczepność i uniemożliwia głęboką penetrację połączoną z zebraniem materiału organicznego.

...Pfuuuu! Trochę przegiąłeś - ale może właśnie tak dosadne argumenty przekonają uparciuchów do nazywania nas pismem, nie gazetą?

2. Smuggler - jak się wymawia tę ksywkę? Tak jak się czyta, czyli "smugler", prawidłowo po angielsku: smagler, po amerykańsku: smagla, po niemiecku z akcentem bawarskim: szmugla czy może po rosyjsku: smuglier?

Sanko

U nas najczęściej Smuggler wymawia się tak: o żesz ty... [i tu jakiś soczysty przymiotnik, a potem rzeczownik, też zwykle mało cenzuralny, a czasem nawet wybitnie niecenzuralny].

***

I mam pytanie: co to jest FAQ? Od qumpli się nie dowiem, bo oni nie wiedzą, co to jest.

Evil Santa

...FAQ-U! (początek czytać z polska, końcówkę wymawiać po angielsku). Argh. To była moja pierwsza reakcja... i może na niej skończymy, bo za to dostanę tylko grzywnę, a za poważne uszkodzenia ciała mogę pójść siedzieć... A FAQ to jest to, do lektury czego zachęcamy co miesiąc, a co znajdziesz na Cover CD w katalogu Bonus!

***

Dajecie STANOWCZO za dużo recenzji.

Czytaj co drugą.

Czy mógłbym dostać pracę u was jako "recenzenter", mając 14 lat? W FAQ-u o tym nie pisze...

A jednak jest coś na ten temat! Poza tym sam mówisz, że piszemy stanowczo za dużo recenzji - więc po co nam jeszcze więcej takich tekstów? No, pomyśl logicznie...

Jak naprawdę nazywa się Smuggler?

K.S. [namiary znane redakcji]

Johnny Walker. Dla przyjaciół Jim. Jim Beam. Mieszka w Glenfiddich (pytanie do znawców - na jakiej wyspie?) :), z zawodu jest Teacherem, nosi głównie Cutty Sark, przyjaźni się z Jackiem Danielsem, jeździ chętnie na White Horse i gra w Black & White. Lubi jeść Wild Turkey. W wazonie ma Four Roses. A ludzi robi w Ball_antinesów. I jest single malt, not blended.

***

(...) Po przeczytaniu listu od zbulwersowanych rodziców śmiałem się 2 godziny. To jest jak z Pokemonami i Harry Poterem. Oba tytuły są uważane za SATANISTYCZNE. Wątpię, żeby napisała ten list osoba dorosła i dojrzała. Albo pisało to dziecko, albo ktoś z bonusowym chromosomem.

Slay

To ostatnie mnie zabiło. :) Prawie jak napis na murze akademika - "Ewka to retrowirus"! Doceniam dowcip!

***

(...) Sorry za pismo, ale mam połamane palce prawej ręki i musiałem pisać lewą.

Jaro

A ostrzegaliśmy po dobroci - nie krytykuj więcej CDA, bo pożałujesz. Prawda? No... następnym razem obie nogi w kolanach pójdą. Niech to będzie nauczką dla innych! ...Sasza, odłóż tego bejsbola! Tym razem tylko uprzejmie ostrzegamy. :)

Czytelnikom pyskowali ludzie z miasta
Smuggler & Mr Jedi
(co mu paznokieć w ucho wrasta)

Tipsy

Alien svs. Predators 2: Primal Hunt

W czasie gry należy nacisnąć [ENTER], wpisać kod (piszemy TAKŻE wyraz <cheat> wraz z tymi nawiasami!): i zatwierdzić ponownym naciśnięciem [ENTER].
<cheat> **mpgps** - pokazuje aktualną pozycję
<cheat> **mpgrs** - zmiana ujęcia kamer
<cheat> **mpsizeme** - skalowanie pola widzenia
<cheat> **mpcanthurtme** - god mode
<cheat> **mpshuckit** - wszelka broń i amunicja
<cheat> **mpbeamme** - restart misji
<cheat> **mpsixthsense** - ghost mode
(by wyłączyć tips - wpisz go ponownie)
<cheat> mpsmithy - pancerz na maksa
<cheat> mpkohler - amunicja na maksa
<cheat> mpicu - widok TPP (by wyłączyć tips - wpisz go ponownie)



Beach Life

Wpisz podczas gry:
all buildings - dostęp do wszystkich budowli
costa del dosh - kasy na maksa!
quick quick quick! - szybkie budowanie

Kasa? Naciśnij kombinację klawiszy:
[ALT] + [SHIFT] + [$] - 5000 $

Beetle Buggin'

Poniższe kody wpisuje się zamiast imienia kierowcy:
-pelas - dodatkowe pieniądze
-xpiral - wszystkie trasy
-luna - jazda po księżycu
-wireframe - tryb wireframe (gołe wektory)
-screen - teraz wciskając **[F8]**, ściągasz obrazek
-video# - możesz oglądać filmiki (gdzie # to cyfra od 1 do 4)

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Naciśnij **[CTRL] + [Alt] + [C]**, by otworzyć konsolę - i wpisz:

Delian Treasury - 5000 kasy
Glub Glub - powódź!
Shake Shake - trzęsienie zzzziemiii!
Black Death - wszscт umierają...
Gimme Goods - dostajesz surowce
I win again - wygrywasz etap
Kill Load Units - zabijasz ładowaną (załadowaną?) jednostkę
Kill Enemy Units - wykańczamy wroga!

Tipsy o nieustalonym działaniu
SpawnMugger; SpawnBandit; Chinese Flu; IgnoreDesire; FunForElite; WaresForElite; TeaForElite; SilkForElite; CeramicsForElite; HempForElite; Shutime; Framerate; Uncle Sam; TimeBandits; Lizardman; Jumble town; Bad Wallpaper; Great Heat; SoundFrags; Reset Timing; Dump Timing;Toggle Alpha

Frontline Attack: War Over Europe

Naciśnij **[Enter]**, wpisz kod, **[Enter]**. Zacznij od:
I'mCheater - Cheat Mode On
A teraz:
ByeBye - wywalasz z planszy wskazany element
EagleEye - widzisz mapę
Ups... - uszkadzasz budowle wroga
MoneyMoneyMoney # - dostajesz # kasy
BlitzKrieg - hm... wygrywasz(?)
HastaLaVistaBaby - rozwalasz wszystko
StrongMan - wszystkie jednostki są uleczone
GoToHell - wszystkie jednostki idą do diabła

Italian Job

•Lamborghini Miura
Jeśli chcesz zdobyć ten samochód, najpierw musisz pomyślnie przejść całą grę - potem zajrzyj do opcji Free Rride i ciesz się nową bryczką.

•Londyn: darmowe naprawy
Jedź na szrot (złomowisko) i odszukaj czerwony samochód obok wejścia.
Tym wozem rób kółka wokół złomowiska, a pojazdowi, którym przyjechałeś, będzie ubywało uszkodzeń.

•Turyn: dodatkowa praca
Jedź do ronda i skręć w pierwszą ulicę po prawej. Dojedź do parkingu i stuknij we wszystkie "pachołki" - a dostaniesz dodatkową fuchę (podążaj za strzałkami...). Wskazane jest posiadanie policyjnego wozu.

K-Hawk

Wpisz:
lumo3 - god mode + nielimitowana amunicja

3mulo - następny level

Mafia

•Więcej pieniędzy
Jeśli w kasynie chcesz zdobyć więcej pieniędzy, obstawiaj UJEMNYMI stawkami, a po przegranej kupka pieniędzy... wzrośnie. (Uważaj tylko, byś przypadkiem nie wygrał, bo wtedy... stracisz kasę.)

•Odblokowanie Free Ride Extreme Mode
Musisz przynajmniej raz przejść grę. W trybie tym (Free Ride) dostępne są nowe samochody, a dodatkowo nie ma upierdliwych policjantów.

MegaMan X5

Ultimate Armor dla X
Wybierz X i naciśnij **"up"** dwa razy, potem **"down"** 9 razy.

Shadow Armor dla Z
Jak wyżej - ale wybierz Z zamiast X.

Moonbase Commander

Naciśnij **[Tab]** i wpisz:
/udderdestruction - wrzucasz bomby pomiędzy krowy
/fowlplay - wrzucasz bomby kasetowe pomiędzy kurczaki
/EMPIG - wrzucasz EMP pomiędzy świnie

Sniper: Path of Vengeance

Podczas gry naciśnij **[~]**, by otworzyć konsolę - i wpisz: cheat z cyfrą 1 (działa) lub 0 (wyłączony), zamiast litery x. Np.
god 1 - włącza god mode.

god x - god mode
fullstamina x - energia na full
invisible x - wróg cię nie widzi...
DrawPaths x - ???
DrawKilledCount x - ???
DrawPostacPaths x - ???

Unreal Tournament 2003 [demo]

Naciśnij **[Tab]**, wpisz kod, **[Enter]**:
god - god mode
loaded - wszelka broń + adrenalina na 100
allammo - amunicja na maksa
fly - latamy
ghost - przechodzenie przez ściany
walk - anulujemy cheaty: fly i ghost
stat fps - widzisz liczbę klatek w prawy górnym rogu
slomo 1 - standardowa prędkość gry
slomo 2 - podwaja prędkość gry (możesz wpisywać inne wartości od 1 do...)
slomo .5 - prędkość gry spada o połowę (tu również możesz wpisywać wartości od .99 – w dół)

behindview 1 - widok TPP
behindview 0 - widok FPP

Mała ciekawostka
Włącz tryb TPP i spróbuj włączyć tryb snajperski (o ile masz odpowiednią broń). I zobacz, co się będzie dziać...

•Chcesz mieć Redeemera?
Edytuj plik **user.ini**.
Dopisz tam linię
#=set XWeapons.Rocketlauncher FireModeClass class'XWeapons.RedeemerFire' | set XWeapons.RedeemerFire AmmoClass Class'XWeapons.RocketAmmo'
(zamiast # wstaw klawisz, któremu chcesz przypisać ową broń).
W czasie gry zdobądź rocket launchera... i naciśnij zdefiniowany poprzednio klawisz.

•Kombosy adrenalinowe (gdy poziom adrenaliny sięga 100)
Berserk (Furia bojowa): naprzód, naprzód, wstecz, wstecz
Niewidzialność: w prawo, w prawo, w lewo, w lewo
Dopalacz: wstecz, wstecz, wstecz, wstecz
Szybkość: naprzód, naprzód, naprzód, naprzód

•Inne kombosy
Podwójny skok: skocz, a gdy osiągniesz najwyższy punkt paraboli, ponownie naciśnij klawisz skoku
Podwójny unik: dwukrotnie naciśnij klawisz strafowania w lewo lub prawo, naprzód lub wstecz
Skokowy unik: zrób unik i skocz zanim wylądujesz
Mur-owany skok: biegnij wzdłuż ściany i wskocz na nią; naciśnij jump i strafing po odwrotnej stronie niż ściana (jak ściana po lewej - strafuj w prawo)
Windziarski skok: gdy winda dojeżdża do końca (trzeba dobrze wyczuć moment), skocz!
Siłowy skok: weź shield gun, ustaw w pierwszy tryb ognia, popatrz w stronę podłogi... i ognia! I dostaniesz kopa... możesz potem skoczyć raz jeszcze, by wyłączyć ten efekt.

Tiny Tiger

Kody do leveli:
02: TADIN
03: ECKOS
04: WEALT
05: HERDU
06: FUBA
07: DORI
08: HEITEM
09: WASBAN
10: OZELOT
11: JETNA
12: TOWAS
13: DEGA
14: GORITT
15: WEZUWA
16: NITON
17: HAIEI
18: WASWAS
19: RUIN
20: SPUTIS
21: TONTON
22: PYMA
23: PATZMA
24: NOREGAN
25: SIQUA
26: BAZBAR
27: TEMPOSO
28: IWA
29: TEPPHA
30: POYO
31: LANWA
32: ERKEND
33: AUVER
34: RAZOR
35: TELNIS
36: MADIEB
37: VULGO
38: GEFIN
39: WUPA
40: WULTI